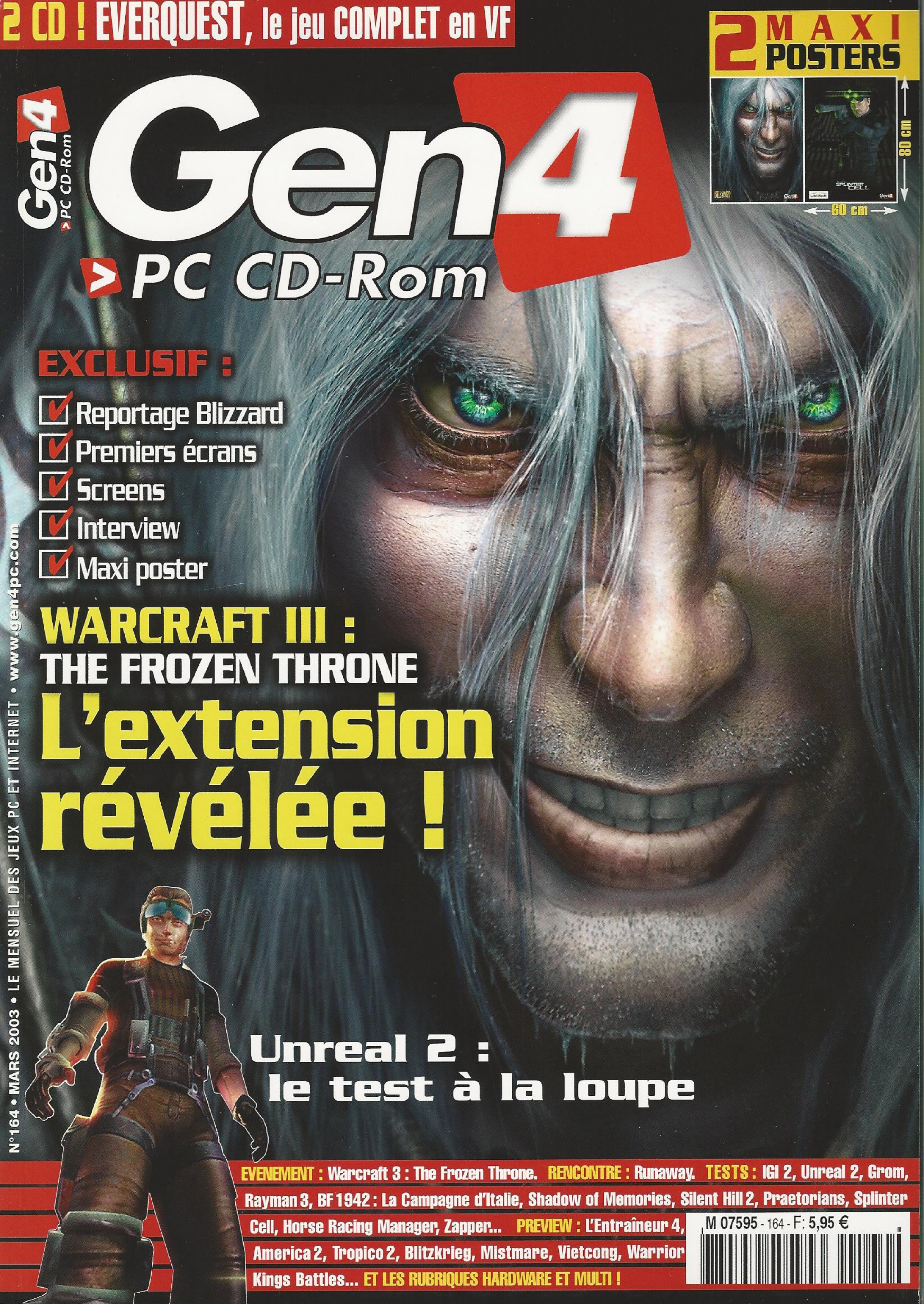


2 CD ! EVERQUEST, le jeu COMPLET en VF
2 MAXI POSTERS
80 cm
60 cm
Gen4 PC CD-Rom
Gen4
PC CD-Rom
EXCLUSIF :
Reportage Blizzard
Premiers écrans
Screens
Interview
Maxi poster
WARCRAFT III :
THE FROZEN THRONE
L'extension révélée !
Unreal 2 :
le test à la loupe
N°164 • MARS 2003 • LE MENSUEL DES JEUX PC ET INTERNET • www.gen4pc.com
EVENEMENT : Warcraft 3 : The Frozen Throne. RENCONTRE : Runaway. TESTS : IGI 2, Unreal 2, Grom, Rayman 3, BF 1942 : La Campagne d'Italie, Shadow of Memories, Silent Hill 2, Praetorians, Splinter Cell, Horse Racing Manager, Zapper... PREVIEW : L'Entraîneur 4, America 2, Tropico 2, Blitzkrieg, Mistmare, Vietcong, Warrior Kings Battles... ET LES RUBRIQUES HARDWARE ET MULTI !
M 07595 - 164 - F: 5,95 €



PC-CD GAMES
A Real Time Strategy Game from the Creators of Homeworld®
IMPOSSIBLE CREATURES
relic
Microsoft
Une nouvelle espèce
de jeu de stratégie enrichie en OGM.
Le nouveau jeu des créateurs de Homeworld ®.
www.microsoft.com/france/jeux/impossiblecreatures/
© & (p) 2002 Microsoft Corporation. © 2002 Relic Entertainment, Inc. tous droits réservés.


Préparez-vous pour un monde où la mutation génétique est la clé de votre survie. Combinez plus de 50 animaux pour former de redoutables armées composées d'unités mutantes aux pouvoirs incroyables. PyrhanaTigres, GorilAigles, ÉléphanTortues, ZébroPanthères, les possibilités sont sans limites. Découvrez un jeu de stratégie féroce à l'action intense, dans un univers 3D superbe et livrez des combats multijoueurs sans cesse renouvelés. Avec plus de 40 000 combinaisons d'animaux, vos adversaires seront aussi surprenants et variés que les créatures de vos armées.
relic
Microsoft
game studios

CELUI QUI A DIT QUE

"LA PLUME EST PLUS FORTE QUE L'ÉPÉE"

N'AVAIT PROBABLEMENT PAS CE TYPE D'ARGUMENTS A SA DISPOSITION.

Dans un futur proche. Un conflit mondial se profile. Qui des forces en présence s'imposera et prendra le contrôle...? Quelqu'un ayant un esprit de stratège et d'exceptionnelles qualités de leader. Quelqu'un aussi à l'aise dans son salon qu'en première ligne. Quelqu'un dont le sang serait aussi froid que la glace. Si vous correspondez à l'un de ces critères, alors enrôlez-vous dans Command & Conquer Generals™.









17/20



La série Command & Conquer sort enfin de la routine et s'enrichit d'un nouvel épisode véritablement révolutionnaire. Faites chauffer les cartes 3D.





97 %



"Au final, Generals est excellent."
"Alors, si vous voulez tenter l'expérience, foncez ! Enfin, "rushez" !"



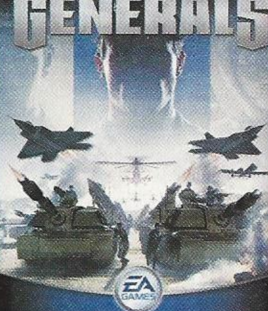


90 %



"C&C : Generals un titre jouable, beau et prenant."
"La série des Command & Conquer repart de plus belle."
"Des effets visuels et sonores époustouflants."





Challenge Everything™*

france.ea.com

Sons et lumières !

Ce mois-ci, c'est un numéro pyrotechnique que vous tenez entre les mains. Un feu d'artifice où la belle bleue sera, selon vos goûts, notre reportage chez Blizzard, la nouvelle démo exclusive de Runaway ou la version complète d'Everquest inédite en français. A vous de choisir. Et j'espère que nous nous accorderons tous sur le bouquet final : un grand poster de l'extension de Warcraft III. Plus personne ne semblait vouloir égayer nos intérieurs. De peur de faire gamin, peut-être ? Ça tombe bien, nous autres, grands enfants, n'avons pas ce scrupule et, en amateurs de beaux visuels, on compte même systématiser le concept ! Dites-nous ce que vous en pensez. Pour finir, merci à tous ceux qui ont répondu au sondage du mois dernier. Il faudra du temps pour dépouiller tout ça... Mais on vous tiendra au courant !

Cooli. Rédacteur en chef adjoint.

P.S. : Pour *Gen4*, Ubi Soft a mis en place une adresse spéciale pour obtenir la clé du CD d'Everquest. Pour cela, connectez-vous sur : http://cmt.ubisoft.fr/eq_gen4/



COMPUTEC-MEDIA France
2, rue de Paris
92190 Meudon
Tel : 01.46.90.20.00
Fax : 01.46.90.20.10
Site Internet : www.gen4pc.com

DIRECTION
Président Directeur Général
Sébastien SAUVAGEOT
Directrice des Rédactions
Florence LAGARDE
Direction comptable
Brigitte RAMEY

REDACTION
Rédacteur en chef adjoint
Bruno CARDOT, dit Cooli
Chefs de rubrique
Xavier ALLARD (Léo de Urlevan)
Loïc CLAVEAU (Muad)
Rédacteur
Jérome FIRON
Ont participé à ce numéro :
Arnaud CUEFF,
Khéridine MABROUK
Premier secrétaire de rédaction
Sébastien HATTON (Socrates)
Correcteur-réviseur
Sophie LAMOTTE
Webmaster
Stéphane MOREAU

MAQUETTE
Conception graphique et direction artistique
Christophe GOUJU pour MCE
Maquettiste
Olivier BECK

INFOGRAPHIE-ICONOGRAPHIE
Ana GALVAO

PUBLICITÉ
Directeur de la publicité
Claude BENOUAICH (2278)
claude.benouaich@computec-media.fr
Chef de publicité
Nicolas DUBOIS (2283)
nicolas.dubois@computec-media.fr
Assistante commerciale
Aurélie MORERE (2233)

FABRICATION
Jean-Louis TOULOUSE

DIFFUSION ET ABONNEMENTS
Responsable diffusion, abonnements
Delphine BAROUH (2091)
Uniquement destiné aux marchands de journaux
Abonnements
11 numéros par an.
France métropolitaine : 40 €
DOM-TOM et étranger : 70 €
Service abonnement et anciens numéros
2, rue de Paris - 92190 Meudon

Gen4 PC est édité par Computec-Media France, société anonyme au capital de 8 575 258 €
Principaux actionnaires :
– Communications professionnelles SA
– Computec-Media AG
2, rue de Paris - 92190 Meudon

Commission paritaire 0606 K 80663
ISSN : 1624-1088 – Dépôt légal 1er trimestre 2002

Imprimé en Espagne par Tiempo
Printed in Spain by Tiempo



AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes, fréquentes dans les jeux vidéo. En cas de vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement consulter un médecin.

L'HISTOIRE EST EN MARCHE

BLITZKRIEG

- Plus de 80 missions à travers 3 campagnes
- Dirigez les armées Alliées, Allemandes et Russes à travers l'Europe, la Russie et l'Afrique...
- 280 unités fidèlement modélisées en 3D
- infanterie, chars, véhicules, artillerie, aviation, trains...
- Des commandes stratégiques très poussés : formations, raids aériens, parachutages, tranchées...
- Gain d'expérience des unités d'une mission à une autre
- Inédit ! Un générateur de missions aléatoires
- Inclus : un éditeur des cartes et missions
- Jusqu'à 16 joueurs en LAN ou sur Internet
- Système de classement mondial des joueurs via Gamespy





Retrouvez tous les détails de la Guerre Eclair sur WWW.BLITZKRIEGFRANCE.COM
Communauté, infos, téléchargements, forum et bien plus encore...





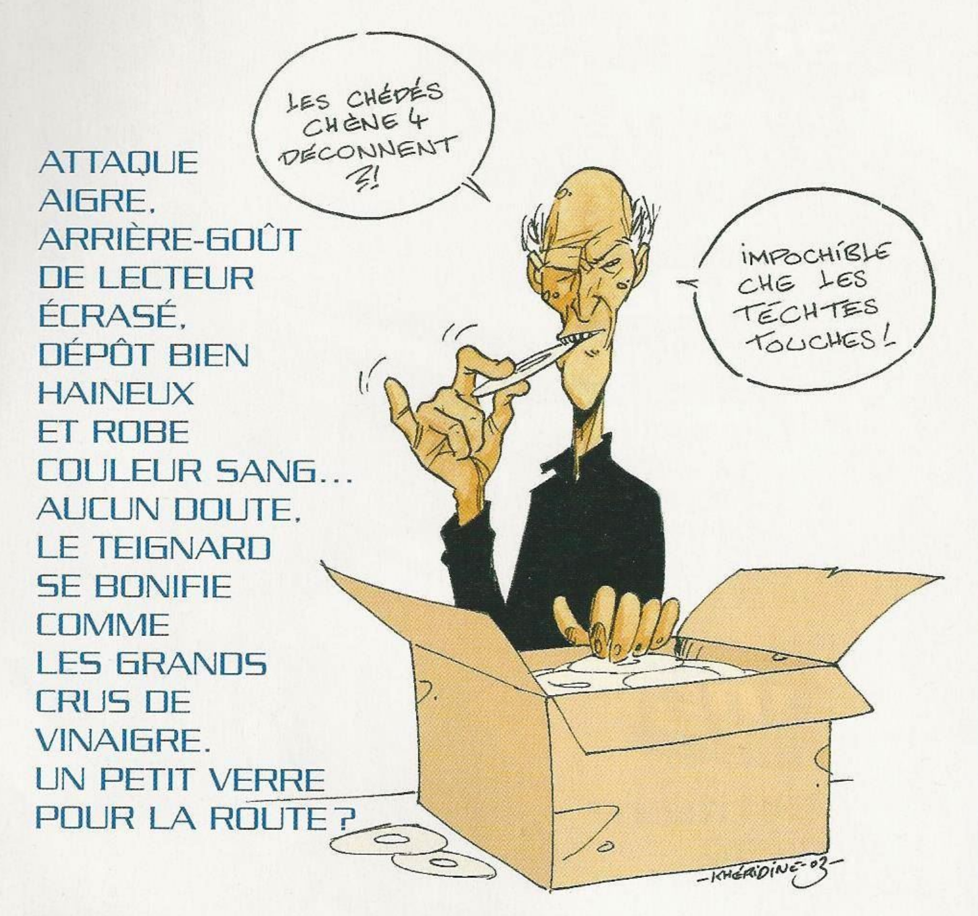
SOMMA


RE
32 Paris Runaway
TOUT SAVOIR SUR LA LOCALISATION D'UN JEU
102 Blitzkrieg
ACCROCHE-TOI BIEN À MON CHAR, C'EST LA CHENILLE QUI REDÉMARRE...
106 Mistmare
WEEK-END À ROME
110 Vietcong
LES TROUPES PASSÉES EN REVUE

COURRIER

Dégustation teigneuse

ATTAQUE AIGRE, ARRIÈRE-GOÛT DE LECTEUR ÉCRASÉ, DÉPÔT BIEN HAINEUX ET ROBE COULEUR SANG… AUCUN DOUTE, LE TEIGNARD SE BONIFIE COMME LES GRANDS CRUS DE VINAIGRE. UN PETIT VERRE POUR LA ROUTE ?



Quand le CD cède !

Eh bien, voilà ! J'ai acheté votre numéro de décembre pour les démos, car les titres étaient alléchants (surtout certains qui mettent des plombes à se télécharger). Une fois arrivé chez moi, j'ai mis le fameux CD dans ma bécane… Et là, quel binz ! La plupart des démos ne passent pas bien : Need for Speed a vraiment besoin de vitesse ! Medal of Honor ne m'honore pas pour un sombre problème d'Open GL, Hitman 2 idem… Sans parler d'autres soucis non moins déplaisants ! Comment puis-je procéder à l'échange ? Directement chez un marchand de journaux ou par vos services ? Merci de votre réponse. En attendant, je vais jouer avec mon ami Tiger qui, je touche du bois, passe bien, lui ! Bisous aux filles de l'équipe et salutations aux autres.

Thierry, 36 ans

Saluons l'arrivée du perdreau de l'année ! 36 ans, toutes ses dents et célibataire pour longtemps, si l'on considère la fuite précipitée de "nos" filles dès que je leur ai transmis les embrassades. Que les choses soient claires en tout cas : soit le CD est illisible suite à un problème de pressage, soit les démos ne fonctionnent pas parce que ta poubelle est vérolée jusqu'à l'OS ou que tu essayes de les lancer sur un 486. Dans le premier cas, tu renvoies ton CD à la rédaction avec tes coordonnées. Dans le second, tu ne me réécris qu'après avoir fait un 19 trous en 19 coups dans Tiger Woods.

MORCEAUX CHOISIS

"En fait, je pensais faire un jeu basé sur le film Stargate"
Quelle idée : un simulateur de navet !

"Il m'a dit que le jeu ne tournerait pas sur ma TNT2."
Je sais. C'est dur à entendre après plus de cinq ans d'hibernation.

"Que faire pour que Fenêtre 98 accepte de s'ouvrir ?"
Graisse les gonds ou formate toutes les chambranles !

"Je crois que plus le temps passe, et plus j'adore les orques…"
Ravi de savoir que tu as trouvé ton identité sexuelle…



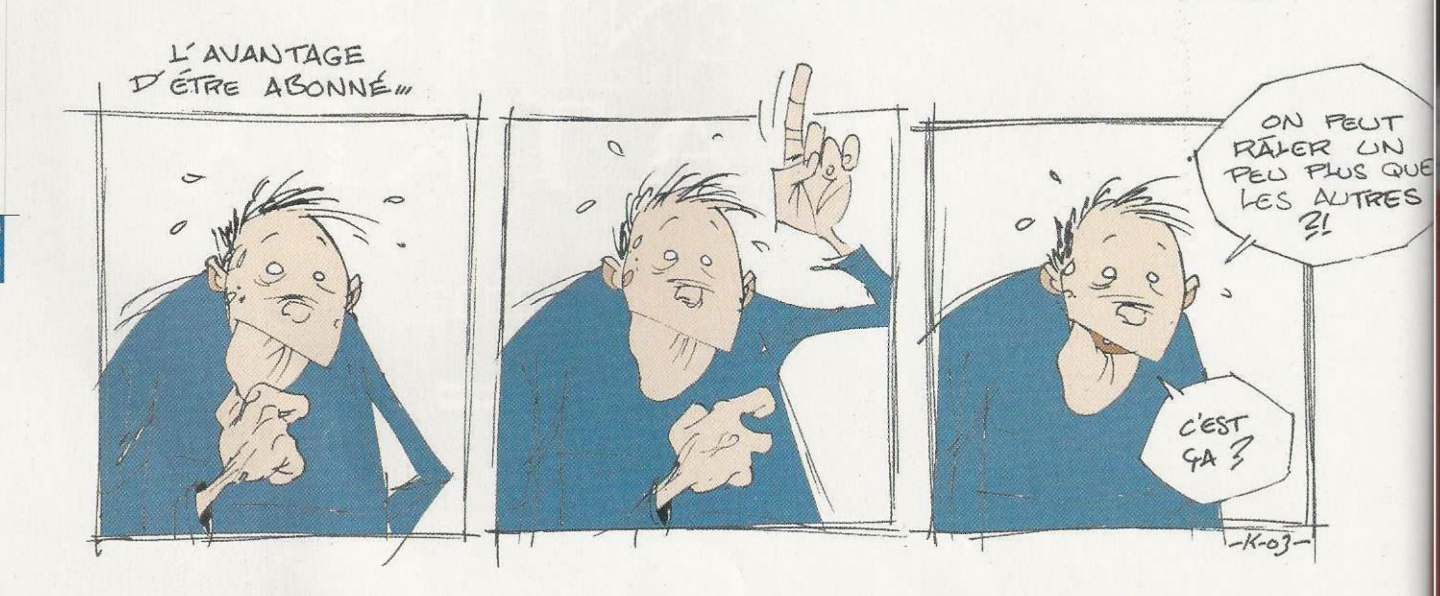
LA LETTRE DU MOIS

Du privilège des abonnés

Sale Teignard,
Je t'écris pour le plaisir de l'invective, mais aussi pour signaler que ton ignoble journal continue à faire des siennes. D'abord, le patch pour Civ3 du n° 162 (1.14f) est totalement inutile quand on sait que le 1.17 est déjà sorti... (NDT : bla-bla, bla-bla)... De même, un certain Firon critique Aquanox Revelation (page 54) de façon positive en éludant totalement la comparaison entre les deux volets. Le premier a été défini, justement, comme un simple benchmark pour cartes graphiques (tant les missions étaient courtes), la durée de vie, artificiellement augmentée, et les temps de chargement, carrément interminables. Et je ne parle pas de la jouabilité, du pathfinding et du moteur physique... De plus, dans le comparatif, il met Revelation à côté d'Haegemonia : je ne vois pas ce qu'un jeu de stratégie spatiale vient faire près d'un FPS sous-marin... Tu penses m'avoir convaincu ? (NDT : bla-bla, bla-bla encore)... Enfin, il est regrettable que la partie Hardware du journal ait fondu au fil des années, alors même que le peuple a besoin de conseils pour bâtir une bonne config, à des prix et pour des performances acceptables. Il me semble que vous manquez là à un de vos devoirs. D'ailleurs, laisse-moi te donner un précieux conseil : mets sur le CD tous les Detonators sortis, please, car pour certains jeux, il est préférable d'utiliser une ancienne version de ces pilotes. Je me demande pourquoi l'idée ne vous est pas déjà venue... Fais gaffe à ta réaction : je viens de m'abonner (à cause de NOLF2, soit) et je revendique tout le respect qui m'est dû !
Au plaisir de ... de quoi déjà ?

Lorenzo

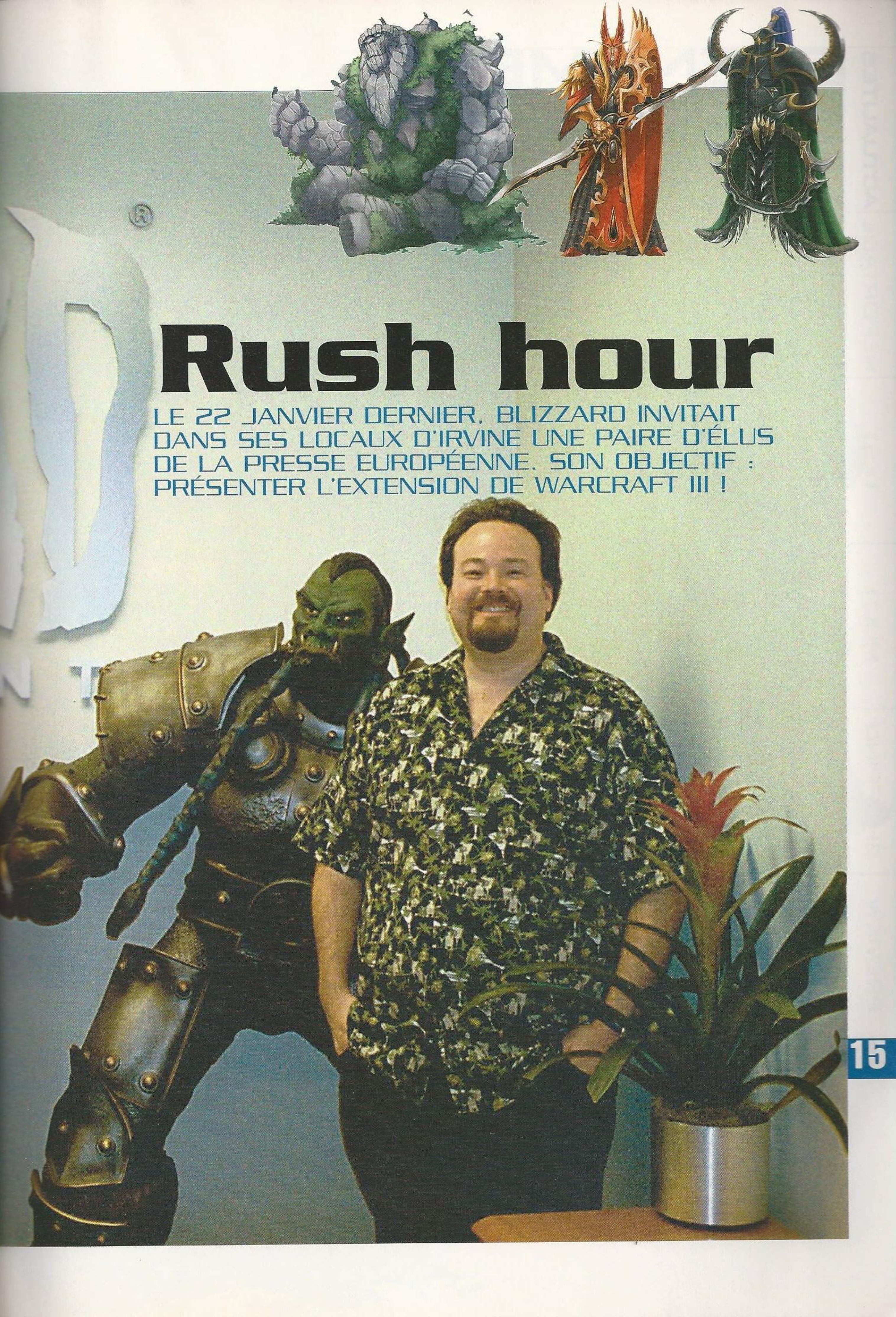
Au plaisir de te répondre et de tirer la chasse du sanibroyeur qui gravite entre tes deux oreilles. Voyons à présent tes critiques en prenant ta diarrhée épistolaire par les deux bouts : il est assez remarquable que tu réclames les patches les plus récents d'un côté, et les drivers les plus anciens de l'autre... Sache toutefois, fleur de navet, qu'entre le moment où les CD sont conçus et le moment où tu les reçois, il s'écoule un certain temps qui fait que les patches présents sur les galettes ne sont pas forcément les derniers en date. Quant à fourguer l'intégrale des Detonators, ce serait s'exposer à bien des dégénérés : celui-ci voudra la même chose pour ATI et Trident, ou cet autre râlera parce qu'il préfèrerait une démo en lieu et place de notre anthologie du driver. De même, la partie Hardware n'augmentera qu'au détriment des pages consacrées aux jeux. Et comme un joueur ne s'intéresse vraiment au matériel que lorsqu'il est sur le point d'en acheter, il semble hasardeux de se lancer dans d'interminables benchs, fussent-ils illustrés de magnifiques graphiques tous droit sortis d'Excel. Finissons avec Aquanox : le comparer avec un RTS est certes osée, mais elle n'est pas plus extravagante que la suffisance dont tu fais preuve.
Tu veux savoir si c'est mieux que le premier volet ? Oui. Pour développer, je dirais que c'est moins stratégique que Warcraft 3, tout en étant plus mouillé que Wolfenstein. Satisfait ?



EVENEMENT

WARCRAFT III : THE FROZEN THRONE





Rush hour

LE 22 JANVIER DERNIER, BLIZZARD INVITAIT DANS SES LOCAUX D'IRVINE UNE PAIRE D'ÉLUS DE LA PRESSE EUROPÉENNE. SON OBJECTIF : PRÉSENTER L'EXTENSION DE WARCRAFT III !

EVENEMENT

WARCRAFT III : THE FROZEN THRONE



A priori, découvrir une extension n'est pas un événement des plus extraordinaires. Quelques maps, une bribe de scénario supplémentaire... L'exercice est cynique. Des coûts de développement plus faibles, et donc une meilleure rentabilité... Pas de surprises. On sait à combien d'exemplaires s'est vendu l'original. Bref, à part provoquer chez la vache à lait de base, comme vous et moi, un sursaut de lucidité (*"Mais pourquoi tout ça n'a-t-il pas été inclus d'office ?"*), on voit souvent mal où est l'intérêt de sortir un add-on. Ce n'est pas le cas quand il est signé Blizzard...

POURQUOI TOUT N'A-T-IL PAS ÉTÉ INCLUS D'OFFICE ?

Les Californiens ont la particularité peu commune d'avoir uniquement pondu des extensions meilleures que le jeu original : Beyond The Dark Portal, Brood War et Lord Of Destruction. Une marque de fabrique que l'on peut expliquer de deux façons. La première est issue d'une quasi-pathologie : l'extrême difficulté ou l'impossibilité de travailler avec des studios tiers. On pense au projet avorté Warcraft Adventures, à la suite d'une union stérile avec une société russe. On peut aussi évoquer l'add-on pour Warcraft II, Beyond The Dark Portal. Un autre co-développement qui, aussi excellent soit-il, est évoqué par Bill Roper comme le souvenir d'un accouchement douloureux.

La règle des extensions

D'aucuns diront que le développement de Starcraft Ghost, prochain titre de Blizzard sur consoles, est réalisé en collaboration avec Nihilistic Software (Vampire : The Masquerade). Que cela fausse même le raisonnement... Voyons-y plutôt une exception qui confirme la règle. Rappelons que Robert Huebner, président et co-fondateur de Nihilistic, a intégré le projet Starcraft juste après avoir travaillé en tant que

1 **Géant !** Le Behemoth est le plus gros Creep vu pendant la démo. Regardez sa taille à l'écran !

2 **Enseignante.** La Warden mène des troupes au combat. On la reconnaît facilement grâce à sa cape.

3 **Magistral.** Bill Roper, vice-président de Blizzard, nous explique le concept de l'extension.

WARDEN

Nouvelle unité des Elfes de la Nuit : la Warden (surveillante en français). Hormis son aspect, elle possède des similarités avec le Demon Hunter. Spécialisée dans le corps à corps, elle est d'inspiration "assassin ninja".

Blink. La Warden peut se téléporter au hasard à un autre endroit de l'écran. Selon Blizzard, le "*cooldown*" de la compétence sera assez rapide, ce qui lui permettra d'être réutilisée assez souvent. En combat, on voyait la Warden bondir dans tous les sens, tout ça faisant de ce nouveau héros une cible difficile à aligner.

Fan of Knives. Cette option permet d'attaquer au couteau plusieurs cibles en même temps .

Non implémentée. Blizzard pense à une compétence passive, peut-être avec de la régénération à la clé.

Spirit of Vengeance (sort ultime). Le plus impressionnant visuellement. Celui-ci permet d'invoquer un gigantesque Démon Esprit, trois à quatre fois plus grand que la transformation du Demon Hunter au niveau 6. L'entité est la réunion des âmes mortes au combat. Ses taille et puissance varient en fonction des unités tombées au champ d'honneur.



senior programmer sur Jedi Knight. L'homme connaît donc parfaitement la maison. Et son pedigree n'est pas étranger à l'acceptation d'une autre réalisation "à deux têtes".

Les développeurs extérieurs ont-ils du mal à s'adapter ? Leurs "superviseurs" sont-ils trop contraignants ? Vous ferez votre choix. On dira simplement que tout le monde ne comprend pas la nécessité de refaire trois ou quatre fois un ouvrage qui semble terminé... De plus, si Starcraft II n'est toujours pas installé sur nos bécanes, si la société est passée de 17 à 250 employés en quelques années avec l'objectif de sortir un produit par an, c'est aussi que "les pères fondateurs" de Blizzard entendent bien garder un certain contrôle.

***"Pas question de devenir** comme Electronic Arts",* surenchérit même Bill Roper lorsqu'on lui parle des cadences de sortie des franchises Blizzard (5 à 6 ans). Une citation aussi croustillante que prometteuse, alors qu'une rumeur, faisant état du rachat de ce studio par EA, est sur le point de naître ! Du coup, la deuxième raison

EVENEMENT

WARCRAFT III : THE FROZEN THRONE



Rencontre.
Au début du Healing Wave, les effluves se croisent sans danger.

UNE CAMPAGNE DONT LES ORQUES SONT EXCLUS

CRYPT LORD

Dernier arrivé chez les Morts Vivants, ce héros ressemble à un Crypt Fiend placé sous stéroïdes.

Impale.
Une attaque qu'on aurait pu baptiser "charger". S'aidant de sa corne, le Crypt Lord envoie l'unité visée dans les airs et lui cause de bons dégâts.
Carrion Scarabs.
Grâce à ceci, le Crypt Lord peut invoquer en quantité quasi illimitée des scarabées. Leur nombre dépendra des réserves de nourriture. Sur la démo, on pouvait voir le nouveau héros au combat, entouré de six ou sept scarabées.
Thorny Shield.
La capacité nous a brièvement été montrée (car elle est appelée à des changements). On pouvait voir le Crypt Lord s'enterrer, de sa carapace sortait des piques. Cette position lui permettant de se régénérer.
Locust Swarm (sort ultime).
Une fois lancé, ce sort voit une nuée de sauterelles qui s'entrecroisent remplir tout l'écran.

expliquant l'excellence de ses add-ons paraît presque comme une résultante. Depuis Brood War, l'équipe originelle est à l'origine de toutes les extensions. Qui d'autre est mieux placé pour réexplorer une idée abandonnée... et surtout tenter d'aller plus loin encore.

Un pas de plus vers le rôle

Ce sera le cas de Frozen Throne, la prochaine tranche de vie de l'univers Warcraft III prévue pour l'été (sûrement juin ou juillet). En chantier depuis septembre dernier, avec aux commandes un certain Rob Pardo, *lead designer*, elle suit, a priori, le sillon de ses aînés. Pas de nouvelles races comme on pouvait l'anticiper (on pensait voir les démons de la *"burning legion"*, abandonnées en cours de développement), mais une tonne de nouveautés. L'objectif étant que Frozen Throne soit "ce que Brood War a été à Starcraft".

Au programme, une continuité scénaristique auréolée de deux nouvelles cinématiques de deux minutes et demie chacune. Continuité dans laquelle le traître Arthas sera en course avec le renégat Illlidan pour s'approprier le Frozen Throne (Trône Glacé), une relique si puissante qu'elle permettrait de contrôler tout Azeroth. La campagne composée d'environ 25 missions ne concernera que trois races. Les Orques en sont exclus. Se refaisant une santé sous d'autres latitudes selon le scénario, ils illustreront une nouveauté de poids : les maps "linkées".

Les cartes auront désormais la possibilité d'être rattachées (elles ne gagnent pas en taille... et il y aura toujours un temps de chargement). Les actions réalisées sur une map pourront avoir des conséquences sur une autre. On pourra évidemment y jouer en Multi. Vous aurez sans



L'espion aux nerfs d'acier est de retour, attendez-vous à de l'action, de la haute technologie et du suspens

- 19 missions haletantes aux quatre coins du globe
- Un arsenal de 30 armes et équipements high-tech au service de la furtivité
- Coordonnez vos efforts dans un mode multijoueurs tactique intense. 16 joueurs online/32 en LAN





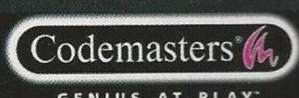








www.codemasters.fr/igi2



EVENEMENT

WARCRAFT III : THE FROZEN THRONE



Astucieux. La Warden a un excellent moyen de se passer de ponts.

1 2 3

doute remarqué que le concept s'inscrit dans la veine des modifications de cartes orientées RPG comme Le Seigneur des Anneaux et bien d'autres encore. L'option ne nous ayant pas été présentée mais juste énoncée, il reste malheureusement encore pas mal d'inconnues (combien de cartes par exemple ?).

Friands de phrases choc, les gens de Blizzard nous ont juste appâtés en disant qu'il serait virtuellement possible de recréer Diablo II avec le moteur de Warcraft III. Tout cela reste évidemment à vérifier. Des modes de jeux et des campagnes "*custom*" bien sympa nous attendent en tout cas, c'est sûr. Au total, comptons moins d'une dizaine de missions pour illustrer le mode avec les Orques (même si les chiffres 7 et 8 avaient plutôt la cote).

Pan dans le décor !

Sans nouvelle race, c'est évidemment du côté des héros, des bâtiments et des unités que l'on pouvait espérer quelque chose. Surprise, c'est d'abord par les environnements que notre démo débuta. Une mise en bouche. Trois nouveaux "*tilesets*" (type de décors) sont annoncés.

Le premier, "Sunken Ruins" est un mélange de jungle amazonienne et de temples abandonnés avec une sorte d'architecture maya. Un background tropical où la composante aquatique sera prédominante. Bill Roper nous a indiqué que l'eau était d'ailleurs la base conceptuelle de ce décor. L'évocation d'un "*water goblin transport*" (transport gobelin maritime) nous fournit même un indice supplémentaire sur la nature des cartes "Sunken Ruins".

Le second est plus difficile à définir, puisque d'aspect "mort vivant" (d'ailleurs, les terres en sont noires). Il réunit à la fois des décors polaires et des donjons. Même si ce n'est pas confirmé, on peut penser qu'il devrait servir de cadre à la Relique tant convoitée par Arthas et Illidan. Blizzard distillant comme à son habitude les infos au compte-goutte, ils feront l'impasse sur le troisième décor. Vous découvrirez d'ailleurs dans ce compte rendu qu'un certain nombre de choses ne nous ont pas été divulguées. Volontairement !

Avant d'entrer dans le détail des unités dévoilées, il convient d'avoir une vue générale sur cet add-on. Et, visiblement, la volonté de Blizzard a été d'accentuer le côté RPG du jeu, en rendant les héros plus importants et en leur permettant de multiples retournements de situation. Pour ce faire, deux options ont été choisies. Tout d'abord, accentuer l'importance des objets en pullulant les cartes d'items, de sorts et de reliques. Et ensuite, apporter une plus grande variété de héros.



4

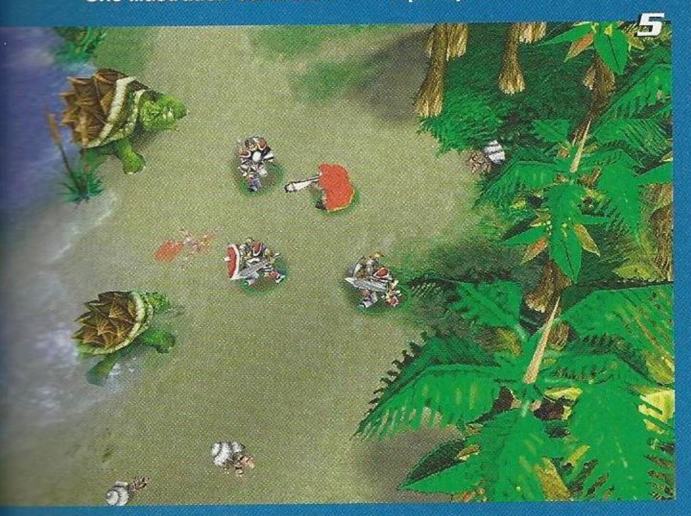
1 Classe.
A l'heure du départ, une limousine vient nous chercher.

2 Nouveauté.
L'Arcane Vault permet d'acheter dans sa ville une panoplie variée de sorts et de reliques.

3 Blink.
Une illustration concrète : la Warden se téléporte vers le bas de la carte sans en faire le tour.

4 Discrétion.
A Irvine, au sud de Los Angeles, rien ne distingue ce bâtiment qui abrite les 250 employés de Blizzard.

5 Amphibie.
Les Creeps sont aussi aquatiques.



5

BLOOD MAGE

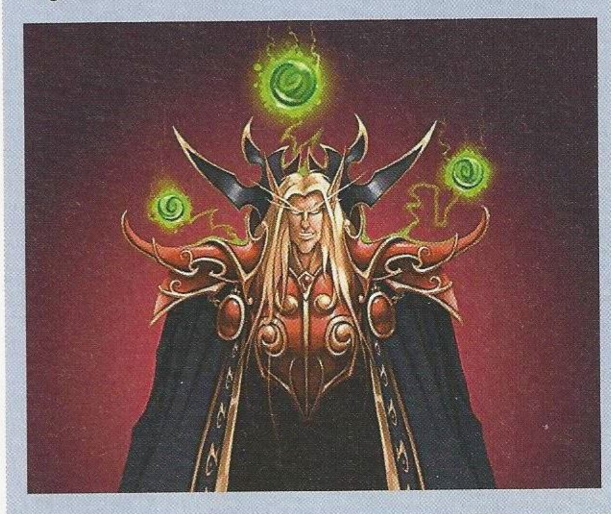
Le Blood Mage est un membre des Elfes de Sang, anciennement Hauts Elfes. Leur nouveau nom témoigne de leur soif de revanche, après les massacres de Quel Thalas.

Banish.
Il confère l'invulnérabilité à l'unité ciblée. En revanche, celle-ci ne peut plus attaquer.

Flame Strike.
Sort à aire d'effet, il provoque l'apparition d'une colonne de feu qui sort du sol. Son déclenchement n'est pas automatique. La zone concernée clignote et laisse quelques secondes aux unités ennemies pour s'en sortir.

Mana Flare.
Provoque des dégâts automatiques à toutes les unités ennemies utilisant de la mana.

Mark Of Fire (sort ultime).
Gardé secret jusque-là. Il permet d'invoquer un Démon de Feu.



Puissantes reliques à l'horizon

La population dense de reliques et autres bonus se fera par le biais d'un unique bâtiment Tech 3 baptisé "Arcane Vault" côté Humain ("Tomb Of Relics" pour les Undeads, "Ancient Of Wonders" pour Night Elves, et "Voodoo Lounge" pour les Orcs). Il réunira des objets propres à chaque race, mais également des objets communs (genre "scroll of teleportation"). Les obtenir nécessitera probablement une petite recherche (upgrade) et leur pouvoir s'annonce plutôt notable.

Grâce à un crâne de sacrifice ("sacrificial skull", les Morts Vivants pourront développer une tache de "*blight*" n'importe où sur la carte. C'est-à-dire s'installer où bon leur semble sans contrainte. La taille de la tache correspondait à peu près à l'espace nécessaire pour une Ziggurat. Une pierre de lune, "*moonstone*", permettra aux Elfes de la nuit de changer l'heure de la journée avec un passage instantané du jour à la nuit. Un bâton appelé "*monster lure*" chez les Morts Vivants émet des sons qui attirent les Creeps. Le poser dans une mine ennemie délaissée doit être bien sympa.

Bref, on salive déjà d'avance en pensant aux autres reliques et à leurs effets (Staff of Teleport, Amulet of Spell Shield et Wand of Neutralization). Et, on peut l'imaginer, posséder une telle réserve d'items promet des parties jouissives. Rob Pardo et son équipe se sont apparemment bien arraché les cheveux sur cette orientation. Leur problème principal étant l'espace restreint de l'inventaire des héros. Comment l'agrandir ? Un double inventaire a été envisagé. Il aurait sûrement ralenti le rythme de combats où les raccourcis clavier sont très présents. La solution choisie est assez géniale.

UNE "MULE" AU SERVICE DES HÉROS

Un nouveau creep : la "mule"

Chaque race bénéficiera désormais d'une unité "mule" comme transporteur d'objets. Exemple : les "*kodo beasts*" pour les Orques. Cela n'est pas sans conséquence au niveau stratégique. Votre héros pourra rapidement faire le plein de nouveaux objets. Il pourra aussi se délester de précieuses reliques s'il sent qu'une issue fatale est proche. Mieux, il s'agira constamment de la protéger. Vos ennemis l'attaqueront sûrement en premier afin de récupérer les objets qu'elle éparpillera au sol en mourant. Les unités choisies comme "mules" par Blizzard sont donc appelées à souffrir.

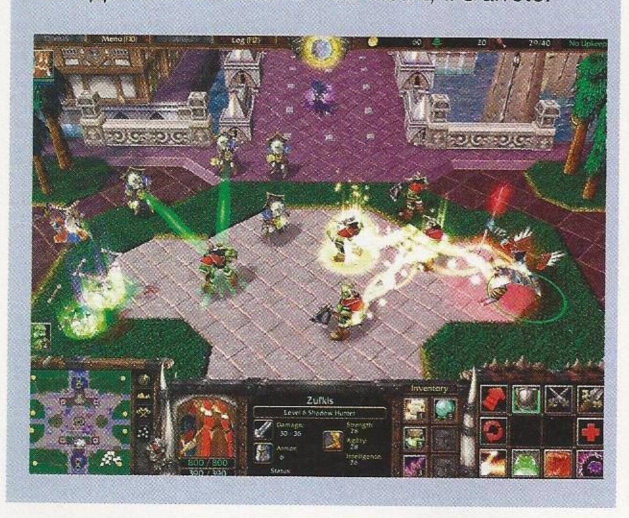
Autre changement dans le sens du foisonnement d'objets : les boutiques et camps de mercenaires ne seront

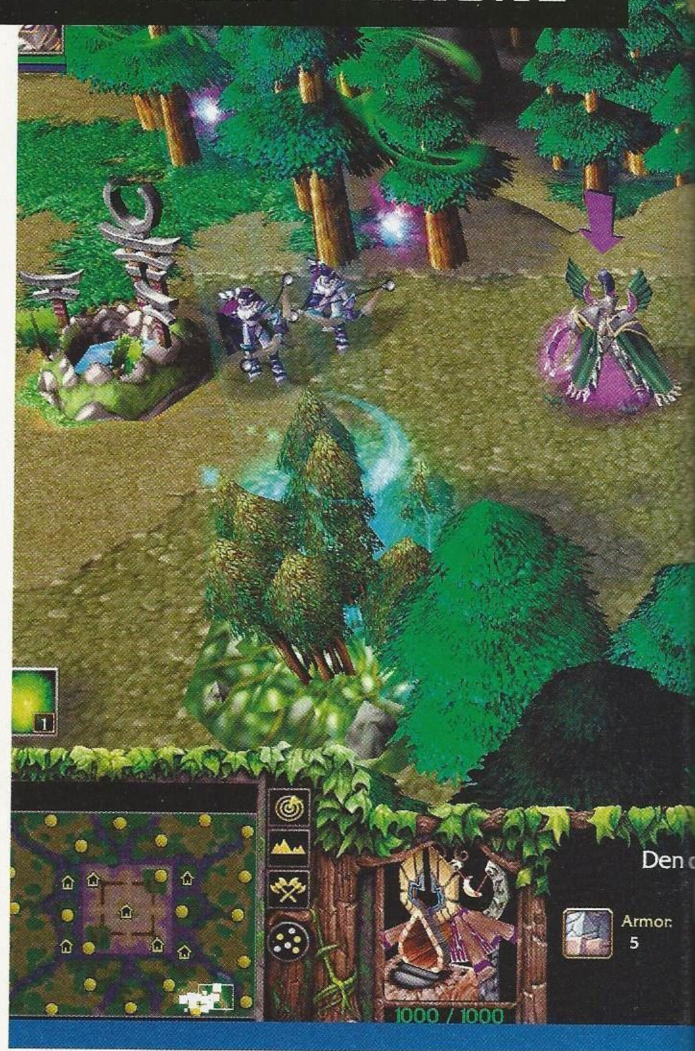
WARCRAFT III : THE FROZEN THRONE

SHADOW HUNTER

Le Shadow Hunter est un troll shaman avec des pouvoirs assez impressionnants.

Healing Wave.
Le sort fonctionne comme un chain lightning, à la différence qu'il guérit les unités alliés.
Hex.
Permet de transformer une unité en critter.
Guardian.
La compétence fait apparaître une tour à tête de cobra. Ces tours n'ont pas beaucoup de points de vie, mais lancent des projectiles puissants.
Voodoo (sort ultime).
Lorsqu'il est lancé, ce sort rend invulnérable toutes les unités amies. Si le Shadow Hunter bouge, est interrompu ou meurt, il s'arrête.





plus seulement accessibles aux héros. Il n'a pas été dit quelles unités pourront les utiliser. On peut penser aux "mules" en ce qui concerne les objets, et toutes les autre pour les mercenaires. A voir... Pour en finir avec les items, notons que des "*Chest of Gold*", des coffres d'or, sont désormais présents.

Un monde de super héros

On s'attendait au moins à un nouveau héros par race. Ce sera le cas (voir encadrés). Ce qu'on ne pouvait pas prévoir était l'apparition d'un nouveau type de héros, commun à toutes les races : le neutre. Pour le recruter, un bâtiment baptisé la Taverne a été créé. On peut penser que Blizzard, en plus d'offrir une plus grande variété, tenait à ce que le choix soit beaucoup moins prévisible. La Taverne, de par son importance stratégique probable, devrait d'ailleurs entraîner la refonte de pas mal de cartes (voir interview). Les "neutres" seront entre quatre et cinq, et leur fonctionnement sera quasi similaire à celui des héros propres aux races. Quasi, car s'ils montaient en expérience, ils ne disposeraient pas de sorts ultimes aussi puissants. Etrange ?

En fait, Blizzard restait assez évasif quant à leurs aptitudes. A tel point qu'un seul type de ces héros nous a été cité : le "Dark Ranger". Ils finiront donc peut-être avec des possibilités standard. Mais apparemment, l'équipe veut apporter une différence et travaille dessus. Il faut donc plutôt y voir un énoncé de plans, de directions... Seule certitude : un changement de la limitation du nombre des héros n'a pas été évoqué. Le "pierre, papier, ciseaux" devrait donc rester au goût du jour. Mais, si on compte cinq neutres, c'est désormais parmi neuf héros que le choix se fera. Trois fois plus de leaders potentiels ! Un accroissement significatif. Une inconnue de taille : un même type de héros "neutre" pourra-t-il appartenir à plusieurs camps, ou assisterons-nous à quelques courses épiques vers le bâtiment ?

LE CHOIX SE FERA DÉSORMAIS PARMI NEUF HÉROS

Quant aux nouveaux héros des races, force est de constater qu'ils s'annoncent bien sympa. Le Blood Mage représente un peu le côté sombre dans le camp de l'Alliance. Il fait figure de sorcier et distille des sorts assez puissants. Nous n'avons malheureusement pas pu voir son sort ultime en action... Dommage ! Le Shadow Hunter est un shaman hors-pair. Si ses vagues de guérison paraissent être le premier sort utile, attendez de voir les tours-serpents (des "wards" avec une tête de cobra qui lancent des projectiles) ! On ne parle même pas de son sort ultime, "Voodoo"... Le Crypt Lord paraissait un peu en retrait. Seul son sort ultime "Locust Swarm" (invasion de sauterelles) et la possibilité de produire des scarabées à volonté étaient notables (Thorny était encore en réglage).



1 Equivalence. Similaire à l'Arcane Vault, le bâtiment est baptisé Den Of Wonders chez les Elfes.

2 Solidarité. Les monstres errants ont pas mal de renforts : ici, des squelettes d'orques.

La Warden devrait, elle, être la préférée des joueurs. Son allure d'assassin ninja et le fait qu'elle se téléporte souvent dans les mêlées en font vraiment une unité à part. Ajoutez à ça le gigantesque Spirit of Vengeance, et vous comprendrez ce coup de cœur ! Par ailleurs, en ce qui concerne les nouvelles unités, l'accent a été mis sur les Humains. Nous ont été dévoilés : les Dragon Hawks et les Spell Breakers (Humains), ainsi que les Mountain Giants (Elfes de la Nuit). Les Dragon Hawks, unité volante, peuvent disposer d'une compétence "*cloud fog*" pour immobiliser les tours adverses. La tour ciblée est entourée d'un nuage bleu et ne peut plus lancer de projectiles. Les Spell Breakers, unité terrestre, excellent dans la magie ou plutôt la contre-magie. Leur passe-temps favori est de "voler" les buffs ennemis pour les appliquer aux unités alliés. Ouch.

Avec un Blood Mage orienté magie, les humains se renforcent peut-être là où l'on s'y attendait le moins : la magie. La présentation s'est terminée par les Mountain Giants, des géants qui serviront de tanks aux Elfes de la Nuit. Bénéficiant d'énormes points de vie, ils peuvent par ailleurs attirer vers eux les hordes ennemies grâce à la compétence "Taunt". Le détail sur les autres unités sera distillé au fur et à mesure. Tout juste apprendra-t-on l'existence des Batriders, une unité volante chez les Orques. A la question "y aura-t-il une nouvelle unité de type volant et une autre terrestre pour chaque race ?", la réponse de Rob Pardo a été catégorique : "Non !". Peut-être que les Morts Vivants qui excellent avec les Gargs ne seront pas renforcés dans les airs.

Toutes les suppositions sont possibles. Impossible également de savoir si ces unités viendront de nouveaux bâtiments. Un indice tout de même : Blizzard a la volonté de ne pas faire grossir énormément nos villes. "*Wait and see...*" Pour conclure, quelques modifications nous ont été révélées : les Nécromanciens pourront invoquer des Squelettes Mages et, côté raccourcis, la touche "shift" permettra de construire plusieurs bâtiments à la suite.

Etat des lieux

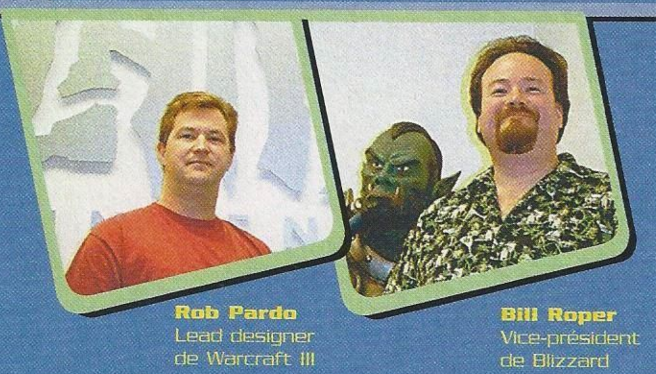
Si l'on tente de faire un listing des ajouts et des changements apportés par l'extension, c'est le mot "massif" qui vient à l'esprit. L'objectif d'un nouvel effet "Brood War" n'est pas un concept marketing lancé à la va-vite. Frozen Throne s'annonce tout bonnement exceptionnel. Et, si l'on pense à tout ce que Blizzard va encore dévoiler, rajouter, améliorer... notre degré d'excitation n'en est que plus grand. En résumé : la case Frozen Throne est appelée à être cochée sur de nombreux menus. Le Congo belge n'existe plus, vos livres sur Warcraft III sont obsolètes. Au fait, c'est quand l'été ?

Cooli

EVENEMENT

WARCRAFT III : THE FROZEN THRONE

INTERVIEW



Rob Pardo
Lead designer
de Warcraft III

Bill Roper
Vice-président
de Blizzard

"The Frozen Throne sera ce que BroodWar était à Starcraft !"

COMME À SON HABITUDE, BLIZZARD A L'INTENTION DE NOUS LIVRER UN ADD-ON ENCORE MEILLEUR QUE LE JEU ORIGINAL...

Gen4 : Pourquoi ne pas avoir choisi une nouvelle race ?
Bill Roper : *Une nouvelle race a été envisagée. Nous pensions même aux Nagas à un moment. Mais la motivation n'y était pas. Pour leur rôle, leur implication dans l'histoire, nous n'avions pas le "feeling"... Parallèlement, on se disait qu'il y avait encore tellement de choses à rajouter aux quatre races existantes que l'idée a vite été écartée. En fait, nous avons voulu faire quelque chose de similaire à ce que fut BroodWar pour Starcraft lors de sa sortie : se focaliser sur l'amélioration du gameplay et en rajouter au maximum.*

Gen4 : Quel est le processus de création d'une unité ?
Rob Pardo : *Nous n'avons pas eu la même démarche que pour Warcraft III où tout avait été créé de A à Z à partir de concept arts (crayonnés). Il s'agissait plutôt d'améliorer des choses et de remédier aux manques de chaque race. Pour les Night Elves, nous avions le sentiment qu'il manquait une unité qui puisse faire "tank", alors nous l'avons créée. Les Humains paraissaient handicapés lorsqu'il s'agissait d'attaquer une position défendue par des tours, nous y avons donc remédié...*

UNE REFONTE MAJEURE !

Gen4 : Sur B.net, le sentiment des joueurs est que les Humains sont la race la plus puissante. Est-ce que vous le partagez ?
Rob Pardo : *Non. Les races sont bien plus équilibrées qu'il n'y paraît. En fait, c'est un sujet qui revient en permanence. Il ressurgit en même temps que de nouvelles techniques se développent. Sur Warcraft III, on peut penser en ce moment que les Humains sont les plus puissants. Demain, lorsque de nouvelles tactiques seront adoptées, on vous dira qu'ils sont trop faibles. Chaque race subit des effets de mode... Mais elles sont équilibrées !*

Gen4 : Avez-vous des plans concernant Battle.net. ?
Rob Pardo : *Oui. Nous réfléchissons à la possibilité de pouvoir jouer en ladder sur des cartes non officielles. De nouveaux modes de jeu sont également prévus.*

Gen4 : Il semble que la Taverne soit appelée à avoir un impact majeur sur les parties. Les maps existantes seront-elles modifiées ?
Rob Pardo : *En fait, nous réfléchissons à la possibilité d'une refonte de la majeure partie des cartes existantes. Je ne dis pas que toutes les cartes subiront des modifications, je ne le sais pas à l'heure actuelle... Mais il est évident que nous concentrons notre attention sur cet aspect. Rajouter une taverne sur "Lost Temple" constituera-t-il un vrai plus, ou cela va-t-il alourdir une carte qui fonctionne bien ? Nous devrons y répondre au cas par cas... Enfin, oui, une refonte de la plupart des cartes est envisagée.*

Gen4 : Y aura-t-il des améliorations au niveau du moteur de Warcraft III, notamment quant à l'utilisation de fonctions apportées par DirectX 9 ?
Rob Pardo : *Non. Graphiquement, il n'y aura aucune amélioration. Nous n'avons pas touché au moteur 3D.*

Gen4 : Y a-t-il des choses qui ont évolué techniquement alors ?
Bill Roper : *Oui. En revanche, nous avons beaucoup travaillé sur le pathfinding et l'IA (Intelligence Artificielle). Désormais, lorsque deux troupes se croisent, les unités ne se bloquent plus. Elles s'écartent... C'est beaucoup moins chaotique. Je pense que les joueurs apprécieront.*

Propos recueillis par Cooli

Imaginez le 1[er] jeu de shoot massivement multijoueurs

neocron

A VIRTUAL WORLD BY REAKKTOR.COM

La nouvelle vision du mmorpg
Entièrement en français

Infos, téléchargements, communauté sur www.neocronfrance.com









La fièvre acheteuse

DEVANT UN RAYONNAGE DE JEUX À PRIX RÉDUIT, ON A VITE FAIT DE SE RETROUVER LES BRAS CHARGÉS DE TITRES POUR UNE VALEUR DE DEUX OU TROIS JEUX "FULL PRICE". CETTE RUBRIQUE EST LÀ POUR MODÉRER VOS ARDEURS. JE VOUS RENVOIE DONC AUX CHRONIQUES DE DIE HARD OU DE LA SOMME DE TOUTES LES PEURS POUR UNE BONNE DOUCHE ÉCOSSAISE.

Parmi tous les titres que nous vous proposons chaque mois dans ces pages, il y a à boire et à manger. Et à force de s'occuper de cette rubrique, on peut imaginer bien des théorèmes. Le premier est évident : TOUS les jeux sortiront à prix réduit, à un moment ou un autre. Pour calculer l'attente, rien de plus simple : il s'agit du temps séparant la date de sortie plein prix (SPP) de la date de sortie à prix réduit (SPR). C'est plus ou moins long, proportionnellement à la qualité du jeu (QJ) multiplié par la constante de Urlevan (cU), égale à 5. On obtient donc l'axiome suivant : SPR – SPP = Q x cU. Prenons un exemple concret avec La Somme de toutes les Peurs : 115 jours ont séparé les deux sorties, la constante de Urlevan nous permet de déduire que la qualité du produit est égale à 23. Ooooh ! Précisément la note que s'est tapé ce titre dans le *Gen4* n°159. CQFD.

Les Boucliers de Quetzalcóatl

LE SERPENT À PLUMES



La suite des aventures de George Stobart se déroule en Amérique du Sud. Avec un titre pareil, il est évident que les légendes aztèques auront la part belle. Mais les auteurs ne les ont pas toutes exploitée[s]. Le jumeau de Quetzalcóatl, le chien Xolotl, avait gardé les os d'humains d'une première civilisation. La déesse du foyer les broya et il aspergea la poudre du sang de son sexe coupé. Ainsi naquit une nouvelle humanité. C'est "*point and click*", bien écrit. Un monument pour tous les fans du genre.

Editeur : SG Diffusion
Date de sortie : disponible
±8€

Pharaon + Cléopâtre

TOUT EN RÉDUCTION



Voici la version égyptienne de Zeus. Comm[e] son homologue grec, Pharaon est livré avec son add-on, Cléopâtre. Malheureusement, les missions sont un peu répétitives et requièrent une patience à toute épreuve. Imaginez-vous avec pour objectif la construction de trois pyramides. Les petites exigent une heure de travaux acharnés. La durée de vie de ce titre est donc exceptionnellement élevée, mais artificiellement. Les principes sont cependant rodés et on accroche !

Editeur : Sierra
Date de sortie : début mars
±15€

Diablo 2

RUINEZ UNE FAMILLE

Diablo : *"Tu m'as cassé la gueule,* *alors j'appelle mes frangins"*. Et il le fait. Mephisto arrive, avec Baal. Il va y avoir du sport. Cette fois-ci, vous pourrez choisir parmi cinq classes de personnage ayant tous des sorts uniques et dévastateurs. C'est toujours un peu pauvre graphiquement mais tout est conçu pour un gameplay parfait, Blizzard oblige. La bonne nouvelle, c'est le prix bien sur mais aussi l'inclusion du add-on dans la boite. Pour des dizaines de créatures et deux classes inédites. Incontournable !

Editeur : Vivendi
Date de sortie : disponible

Un genre, une couleur

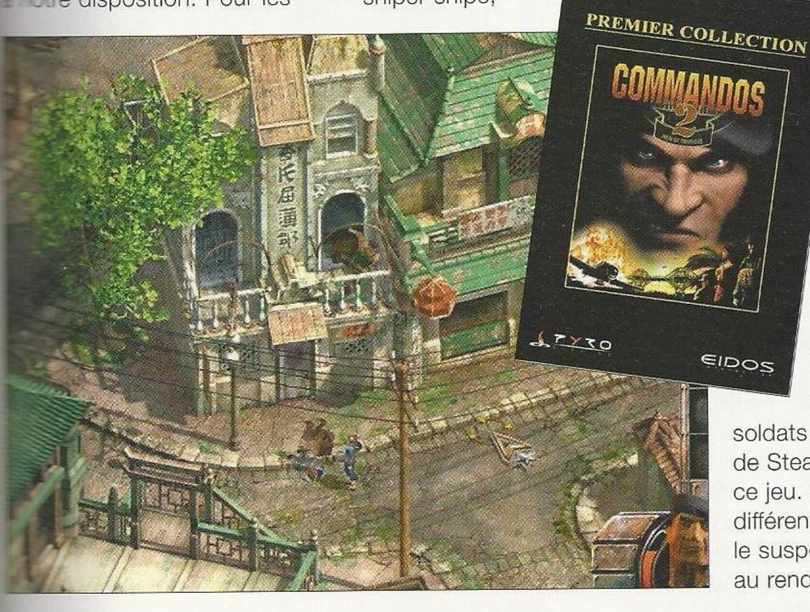
ACTION
AVENTURE
GESTION
JEU DE RÔLE
SIMULATION
SPORT
STRATÉGIE
AUTRES



Commandos 2

VOTRE MISSION : ÉCONOMISER

Pyro Studios a concocté une suite de premier choix pour son grand succès. Outre les quelques niveaux supplémentaires, une toute nouvelle équipe se trouve à notre disposition. Pour les joueurs ayant perdu la mémoire, rappelons que Commandos est un jeu d'infiltration dans lequel il faut tirer parti des spécialités propres à chaque membre de l'équipe. le sniper snipe, le "poignardeur" poignarde, le marin nage et rame... Dans Commandos 2, une ravissante donzelle fait diversion dans les rangs ennemis. Et un chien a même été dressé pour l'espionnage. Le camouflage, sous plusieurs formes, compte aussi parmi les nouveautés de ce second opus. Nager dans un banc de poissons vous permet ainsi d'évoluer sans être vu. On peut aussi pénétrer dans les bâtiments et élaborer des plans tordus pour se débarrasser des soldats allemands. Les fans de Stealth se doivent d'avoir ce jeu. Même s'il est très différent de Splinter Cell, le suspense est bel et bien au rendez-vous.



Editeur : Eidos
Date de sortie : disponible

±15€

±15€

La Somme de toutes les Peurs

TOUT EST DANS LE TITRE

Comment d'un très mauvais film faire un bon jeu ? Ce n'est pas avec ce résultat qu'on en saura plus sur ce problème. La Somme de toutes les Peurs est le jeu "surfant sur la vague de la mode" par excellence. C'est une adaptation de blockbuster, sous la forme d'un FPS, avec des militaires voulant sauver le monde libre dans des missions d'infiltration. Bref, tous les ingrédients qui plaisent par les temps qui courent. Comme quoi, l'alchimie existe : il est possible de faire de la bouse avec de l'or.

Editeur : Ubi Soft
Date de sortie : disponible

±15€

NEWS

MICROÏDS À 9,99 EUROS

Voici une bonne grosse "opé" comme on les aime dans cette rubrique. Pour un titre acheté à 10 euros, Microïds vous offre le second. Ceci n'est valable que pour les titres suivants : Fort Boyard, Road to India, Des Chiffres et des Lettres, Warm Up !, Les Fourmis et Corsairs Gold. Mouais... Pas très folichon tout ça ! Alors reportez-vous sur l'autre news Microïds !



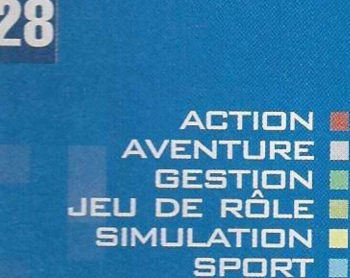
NEWS

Repoussé

Plein de titres ont été repoussés dans un futur plus ou moins proche. Mais il n'est pas exclu de les voir arriver d'ici six mois : Black and White, Fifa 2002 et Empire Earth. Pas la peine de vous précipiter sur eux... en "*full price*".

Microïds à 19,99 euros

Si tous les titres Microïds à moins de 10 euros vous ont laissés de marbre, rabattez-vous là-dessus ! Le concept est le même : en achetant un jeu à 20 euros, vous en obtenez un autre, gratuit. A choisir parmi ces titres : L'Amerzone, Schizm, Warrior Kings, Tennis Masters Series, Master Rallye ou Ski Park Manager. Honnête et pas cher.



Die Hard Nakatomi Plaza

Piège de cristal à cons

Voici sans doute ce qui se fait de pire dans les adaptations cinématographiques ET dans les jeux vidéo. Remarquez, La Somme de toutes les Peurs n'est pas mal non plus dans son genre. Vous incarnez John McLane, le célèbre flic immortalisé à l'écran par Bruce Willis (dont il a perdu les traits lors de la conversion). Les mots manquent pour décrire le désintérêt que peut susciter ce jeu. Ce FPS possède des niveaux linéaires, des ennemis idiots au possible, un scénario tenant sur une feuille pliée en... Non, il n'y a pas de scénario. Les masos prendront un grand plaisir en y jouant.



Editeur : Sierra
Date de sortie : début mars

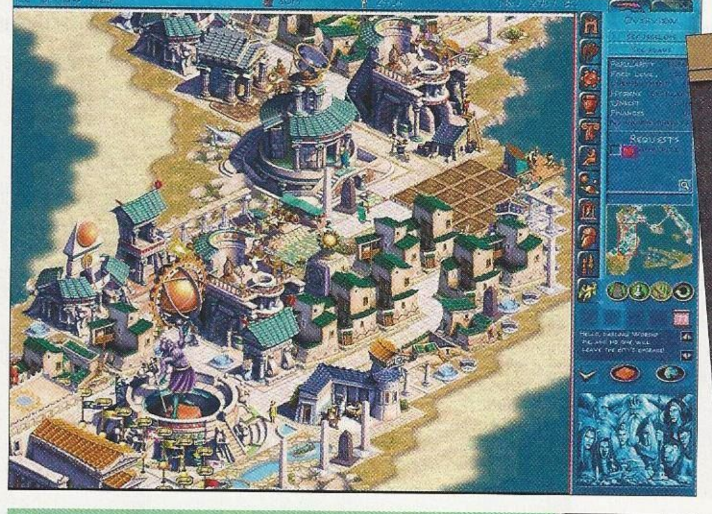
±15€

Zeus + Poséidon

DES DRACHMES DE CÔTÉ...

Dans la collection des "*city builders*" de Sierra, je demande le plus abouti et le moins buggé. Pas buggé du tout d'ailleurs. Et dans la foulée, je demande l'add-on en *bundle*. Eh bien voilà, pour 15 euros, Zeus... et Poséidon en prime ! C'est un pur jeu de gestion, où aucune mission ne ressemble à une autre. Vous devrez tantôt lever une grande armée, tantôt améliorer la qualité des habitations.

Le jeu ne s'appelle pas Zeus par hasard. On baigne en pleine mythologie grecque. Passionnant ! Pour vous attirer les faveurs d'un dieu et convoquer un héros dans votre ville, il vous faudra consacrer une partie de votre économie à cette tâche. La soupe "gestion de la ville, construction de monuments, levée d'armées et mythologie" est parfaitement homogène.





Editeur : Sierra
Date de sortie : début mars

±15€

es Chevaliers de Baphomet

ÇA RAPPORTE DES SOUS, LE BAPHOMET ?



ans doute. Les Templiers eurent maints secrets, comme e Baphomet. Cela signifierait, en grec ancien, le teinturier de a lune. Le premier terme ferait éférence à une transformation, e second à l'argent. C'est donc out naturellement que l'on peut penser à la Pierre Philosophale. Telle est l'énigme que va tenter de percer George Stobart...

Editeur : SG Diffusion
Date de sortie : disponible

±8€

iens vs Predator 2

LE COMBAT DES CHEFS

Décidément, Sierra nous gâte... Enfin, si on oublie Die Hard. Pharaon et Zeus sont vendus avec leur add-on respectif, et c'est aussi le cas d'AvP2. Primal Hunt sera donc de la partie. Pour résumer, vous pouvez incarner un Alien (du film du même nom), un Predator (même remarque) ou un Marine (comme aux infos). L'ambiance est virile, le maniement, délicat. Mais on a trois jeux différents pour des adaptations plus ou moins fidèles.



Editeur : Sierra
Date de sortie : début mars

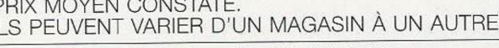
±15€

Les indispensables de A à Z

Parmi l'actualité, nous avons nos chouchous. C'est aussi le cas pour la Classe Eco. Voici le tableau récapitulatif des jeux à posséder...

ACTION PACK (1)	Compilation	Microsoft	38 €
ARCANUM	Rôle	Vivendi	15 €
BALDUR'S GATE 2 (ÉDITION DVD)	Rôle	Virgin	15 €
BLIZZARD: LA LÉGENDE (2)	Stratégie	Vivendi	30 €
CIVILIZATION: CALL TO POWER	Gestion	Activision	15 €
COMMANDOS 2 NOUVEAU	Stratégie	Eidos	15 €
EMPEREUR: LA BATAILLE POUR DUNE	Stratégie	Electronic Arts	15 €
GANGSTERS 2	Gestion	Eidos	15 €
GROUND CONTROL	Stratégie	Vivendi	15 €
HALF LIFE GENERATIONS (3)	Action FPS	Vivendi	30 €
HITMAN	Action	Eidos	15 €
HOMEWORLD	Stratégie	Vivendi	15 €
ICEWIND DALE + HEART OF WINTER	Rôle	Virgin	15 €
LES BOUCLIERS DE QUETZALCÓATL NOUVEAU	Aventure	SG Diffusion	8 €
LES CHEVALIERS DE BAPHOMET NOUVEAU	Aventure	SG Diffusion	8 €
LUCASARTS EDITION COLLECTOR (4)	Compilation	Ubi Soft	60 €
MAX PAYNE	Action	Take 2	15 €
MOTOCROSS MADNESS 2	Sport	Ubi Soft	15 €
NO ONE LIVES FOREVER GOLD	Action FPS	Vivendi	15 €
ODDWORD: L'EXODE D'ABE	Aventure	Infogrames	8 €
PHARAON + CLÉOPÂTRE NOUVEAU	Gestion	Sierra	15 €
PLANESCAPE TORMENT	Rôle	Virgin	8 €
PROJECT IGI	Action FPS	Eidos	15 €
SIM CITY 3000	Gestion	Electronic Arts	15 €
STRONGHOLD	Gestion	Take 2	15 €
THRONE OF DARKNESS	Action	Vivendi	15 €
TONY HAWK'S PRO SKATER 2	Sport	Activision	15 €
TOTAL ANNIHILATION	Stratégie	Infogrames	8 €
TOTALLY UNREAL (5)	Compil. FPS	Infogrames	20 €
ZEUS + POSÉIDON NOUVEAU	Gestion	Sierra	15 €

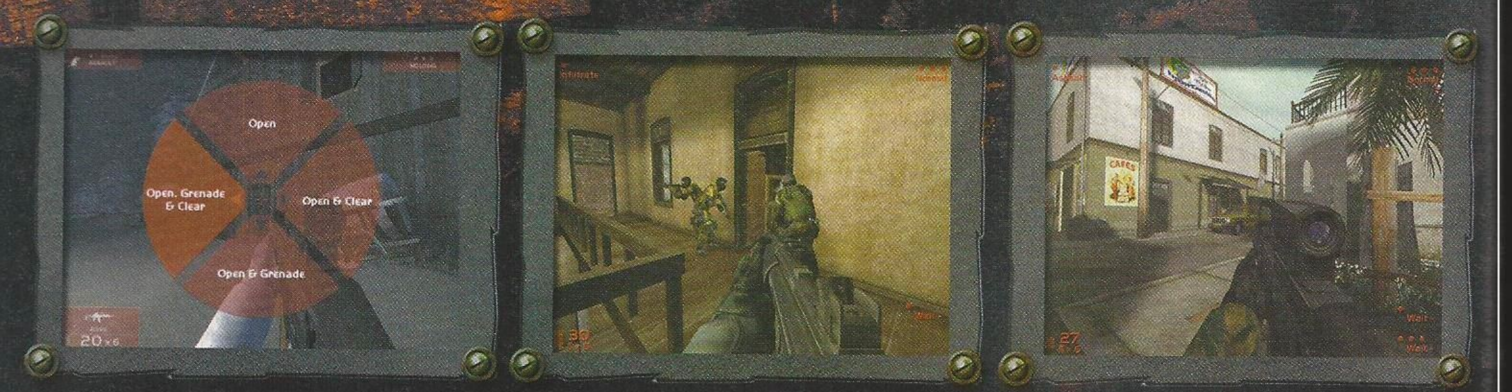
PRIX MOYEN CONSTATÉ.
ILS PEUVENT VARIER D'UN MAGASIN À UN AUTRE.



(1) Crimson Skies, Metal Gear Solid et Starlancer.
(2) Diablo, Starcraft, Broodwar, Warcraft II : B.net Edition.
(3) Half Life, Opposing Force, Counter-Strike et Blue Shift.
(4) Rogue Squadron, Jedi Knight, X Wing VS Tie Fighter, Curse of the Monkey Island, Grim Fandango et Day of the Tentacle.
(5) Unreal, Unreal Tournament et Unreal : Mission Pack.

Tom Clancy's
RAINBOW SIX 3
RAVEN SHIELD™

Notre mission débute
quand les négociations prennent fin

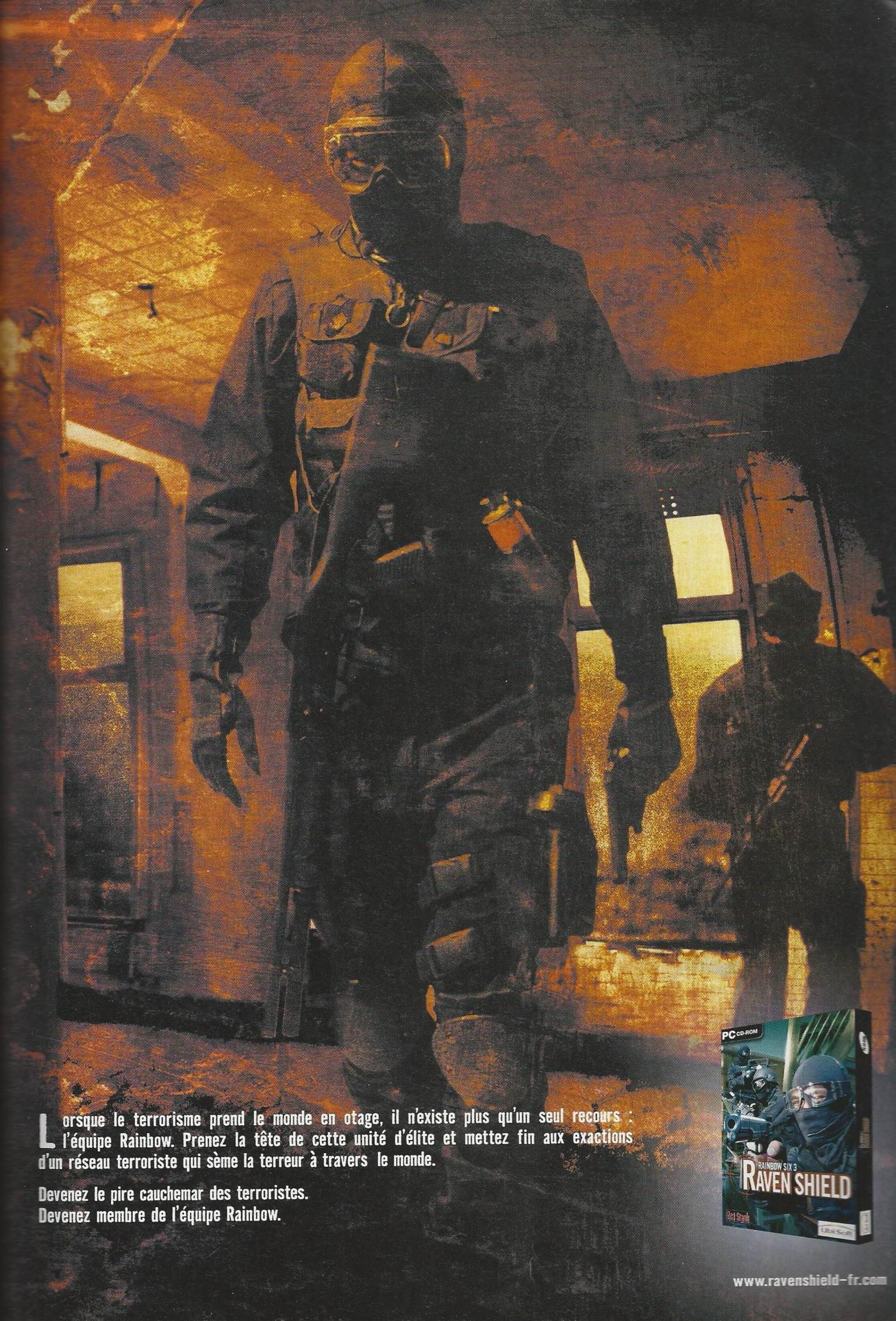


Play It On
ubi.com



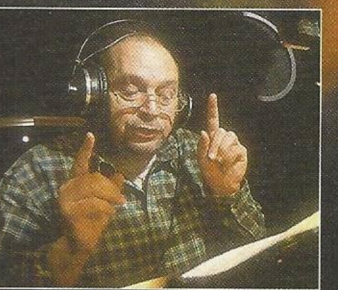





Lorsque le terrorisme prend le monde en otage, il n'existe plus qu'un seul recours : l'équipe Rainbow. Prenez la tête de cette unité d'élite et mettez fin aux exactions d'un réseau terroriste qui sème la terreur à travers le monde.
Devenez le pire cauchemar des terroristes.
Devenez membre de l'équipe Rainbow.
PC CD-ROM
RAINBOW SIX 3
RAVEN SHIELD
Red Storm
Ubi Soft
www.ravenshield-fr.com



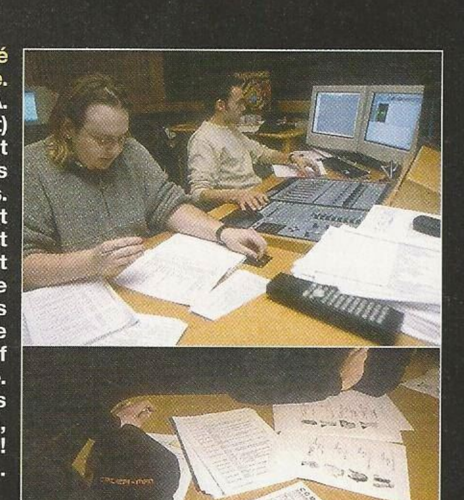
RUNAWAY



Gilbert Levy. Après Moe dans les Simpsons, il prête sa voix à un perso de Runaway.

Dans les coulisses d'un doublage

WORDS OF MAGIC + MARQUE ROSE = RUNAWAY. GRÂCE À CETTE ÉQUATION, FOCUS NOUS LIVRE UN JEU D'AVENTURE BÉNÉFICIANT D'UN DOUBLAGE DES PLUS ABOUTIS. ON VOUS OUVRE LA "VOIX" !



De l'autre côté de la vitre. Ici, les D.A. (photo du haut) donnent des directives aux acteurs. Ils connaissent le jeu et apportent un éclairage plus précis que n'importe quel descriptif de personnage. Et par ailleurs (photo du bas), ils gèrent tout ! Scripts, salaires...

Thierry Begaud est un des deux fondateurs de Words of Magic. Toute une journée, il nous a gentiment servi de guide, nous expliquant son travail en détail. La création de la société est la conséquence de longues années de frustration en tant que joueur. Traductions bâclées, effectuées par des non-joueurs, et localisations ridicules. Au fil des années, les services de l'entreprise se sont étoffés. Et aujourd'hui, ils s'occupent de toute la chaîne de la francisation. **La traduction est une petite étape** (façon de parler, dans la mesure où ils se sont occupés de la VF de Morrowind... L'équivalent de six livres !). Ils peuvent aussi participer aux phases de béta test, effectuer le casting des acteurs, suivre le déroulement de l'enregistrement... Cette dernière phase est d'autant plus nécessaire que leur parfaite connaissance du jeu et des persos leur permet d'aiguiller chaque acteur.

TRE

L'endroit est plutôt classieux. Difficile de trouver un studio plus confortable et plus approprié pour le doublage que La Marque Rose. Le jeu vidéo n'est pas la seule activité de la société. Mais c'est bien évidemment celle qui nous intéresse aujourd'hui. Juste un petit chiffre : 30 000 spots y ont été réalisés pour les radios. La thématique principale tourne autour des publicités musicales pour des artistes comme Johnny Hallyday, Alain Bashung, Sting, Eminem ou encore Moby…

PLUS DE 5 000 PHRASES SERONT PRONONCÉES… EN UNE SEMAINE !

Ce lundi 3 février, le casting est prestigieux : Martial Le Minoux (voir interview), Gilbert Levy (Moe des *Simpsons*) et Emmanuel Garijo (Anakin Skywalker dans *Episode II*, Hercules dans le dessin animé éponyme, Stitch dans *Lilo et Stitch*, mais aussi le môme de *Terminator 2*, un de ses premiers rôles). Tout ce beau monde pour le bouclage du nouveau jeu Focus, Runaway

Chaque fois, c'est la même chose. Il faut trouver le ton, inventer une voix et donc un personnage à partir des directives des traducteurs. Enfin, pas seulement. C'est encore un peu plus précis. On montre un portrait tiré du jeu à chacun des comédiens et, cerise sur le gâteau, quelques extraits du titre lui-même. Words of Magic se sert d'un ordinateur installé dans les locaux pour une petite démonstration de quelques minutes à chaque acteur.

Les traducteurs sont très organisés : ils possèdent des sauvegardes de nombreux endroits du jeu. Ainsi, en quelques minutes, on peut rencontrer chaque protagoniste et repérer sa gestuelle. La façon de parler n'a ici qu'assez peu d'importance puisque la version est… allemande. Pour des raisons qui nous échappent encore, nous avons eu le jeu… en espagnol ! Pas un acteur – qu'il soit espagnol, allemand ou français – n'a interprété un personnage de la même façon. C'est un peu comme lorsque l'on change les langues d'un DVD à la volée.

Avant même de se lancer, chaque acteur a une interprétation de son rôle. Ça discute un peu et hop, quelques minutes de vocalises. *"Plus mafieux"*, *"moins ténébreux"*, *"pas mal le souffle rauque entre chaque phrase"*, *"plus d'autorité"* et *"moins de colère"* sont les phrases assez typiques… Avant la dernière : *"On la tient !"*. Et c'est parti !

Tout ça peut durer vingt minutes, ou deux jours. En fait, tout dépend de l'importance du personnage. Le doublage de Runaway durera une semaine. Malheureusement, nous ne pourrons pas y assister jusqu'au bout. D'autres acteurs défileront. De grandes pointures du doublage comme les voix de Tom Cruise, de Skinner dans *X-Files*, d'Angelina Jolie ou de Cameron Diaz. Au total, plus de cinq mille phrases seront prononcées. Vite, une bouteille d'eau !

Léo de Urlevan

QUESTIONS À EMMANUEL GARIJO

"JE SUIS DEVENU DOUBLEUR SUR UN COUP DE CHANCE"

Ça fait tout de même quelque chose de rencontrer le futur Dark Vador. Bon, d'accord, ce n'était que sa voix, mais quand même… Il faut se rendre compte qu'un acteur-doubleur met pas mal d'énergie dans une voix.

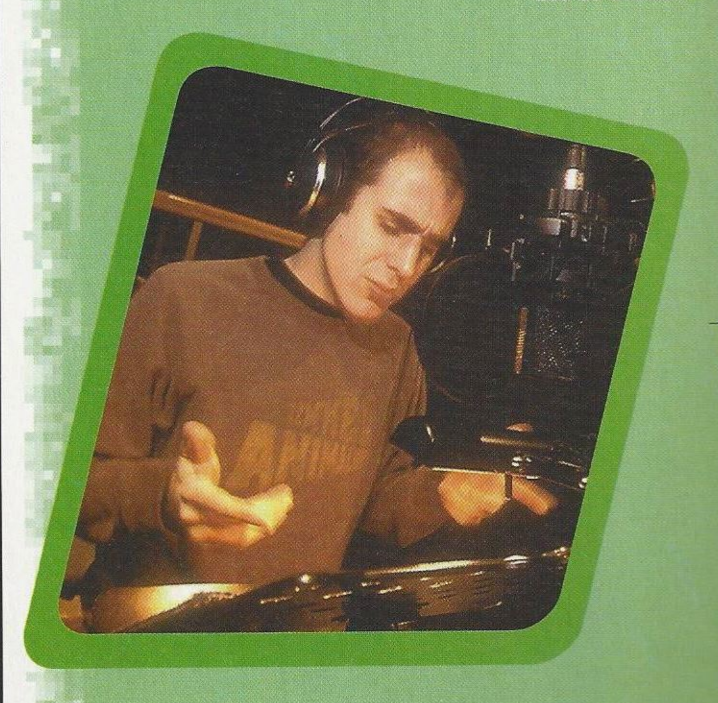
Gen 4 : Comment devient-on doubleur ?
Emmanuel Garijo : Sur un coup de chance. Ça fait très longtemps que je travaille dans ce milieu. Mon premier rôle, ça a été John Connor, le môme de Terminator 2. J'étais super impressionné devant cet écran énorme. Et au final, ça m'a bien plu. Alors j'ai continué, avant d'arrêter par la suite pour faire mes études.

Gen 4 : La mue n'a pas été une période délicate pour ce genre de métier ?
Emmanuel Garijo : Non. En fait, il n'y a eu aucun problème. Et puis, je n'ai pas une voix extrêmement grave.

Gen 4 : On m'a dit que tu jouais…
Emmanuel Garijo : Oui, et j'aime vraiment bien ces jeux d'aventure. Le problème, c'est que je joue en réseau avec des potes qui ont tous des Mac. Du coup, le choix est restreint. On s'est tous retrouvés sur le dernier Quake, mais on a pas mal joué sur Counter-Strike en salle.

Gen 4 : Tu peux nous en pousser une petite d'Anakin, pour nos lecteurs ?
Emmanuel Garijo : Bien sûr ! Euh… Ah ouais, attends, j'ai trouvé ! Toi, lecteur de Gen4… (la suite en mp3 dans un des CD du n°165).

Propos recueillis par Léo de Urlevan



RENCONTRE

INTERVIEW MARTIAL LE MINOUX

"Avant tout, il faut être comédien…"



Martial Le Minoux
Doubleur de jeux vidéo, entre autres…

C'EST LE PREMIER COMÉDIEN QUE NOUS AVONS PU VOIR À L'ŒUVRE. IL VIENT DE LA RADIO OÙ IL INTERPRÉTAIT DES PIÈCES DE THÉÂTRE. ÇA FAIT CINQ ANS QU'IL DOUBLE LES JEUX VIDÉO. RENCONTRE AVEC UNE VOIX, UNE VRAIE !

Gen4 : Comment en arrive-t-on à doubler les jeux vidéo ?
Martial Le Minoux : Avant tout, il faut être comédien. Celui qui double les jeux vidéo fait aussi du doublage, parfois de la publicité, voire du théâtre, et parfois même du cinéma.

Gen4 : Certaines voix sont-elles plus difficiles à réaliser ?
MLM : Certains comédiens savent transformer leurs voix (pour faire différents personnages). D'autres n'ont que leur voix naturelle. Mais ça dépend vraiment des spécialités de chacun (imitations, accents…). Récemment, on m'a demandé un accent polonais. N'ayant pas de références sonores dans la tête, j'étais bien embêté… C'est donc à moi d'aller chercher les renseignements me permettant de répondre au mieux à l'attente de mon directeur artistique. Les voix que je trouve difficiles à réaliser sont plutôt très basses, genre gros fumeurs, ou bien caverneuses, genre Louis Amstrong. Sinon, je peux énormément varier, et ainsi jouer des personnages nombreux et très différents.

Gen4 : Tu as été très impliqué dans le projet Splinter Cell. A quel niveau ?
MLM : Je me suis occupé des voix françaises. J'ai reçu le projet à la fin du mois de juin, regardé les têtes des différents persos, étudié les différents problèmes concernant les accents et écouté les voix US. Ensuite, avec le responsable du projet, nous avons choisi 26 comédiens principaux. C'est énorme. J'ai bien étudié l'histoire, et je les ai dirigés au moment de la séance d'enregistrement : expliquer les contextes, les personnages, vérifier les phrases, le jeu, les prononciations, surveiller que les comédiens ne se trompent pas… Bref, faire la mise en scène des voix. Ça s'appelle être directeur artistique ou chef de plateau. Et puis, il ne faut pas oublier l'importance de l'ingénieur du son, qui seconde le D.A. et apporte aussi énormément sur le projet.

Gen4 : Tu m'as dit que tu étais joueur. Est-ce plus simple pour créer une voix ?
Emmanuel Garijo : Peut-être pas pour créer la voix, mais pour comprendre plus vite les situations et les persos. Et selon le genre, on se dirige plutôt vers les voix des dessins animés, de parodie, d'humour, de délire, ou au contraire très sérieuse et naturelle. Ainsi, entre The Getaway où je fais la voix du héros, et Ratchet et Clank où je fais la voix du petit robot, ce sont deux univers complètement différents. Mais le directeur artistique est toujours là pour te guider, te diriger et surveiller ta voix. Et ton jeu !

> IL FAUT VRAIMENT VIVRE LA SITUATION, IMPULSER LE MOUVEMENT !

Gen4 : Dans les sessions auxquelles Gen4 a assisté, on a pu constater que les acteurs jouaient également avec leurs mains, leur physique… Te paraît-il concevable de doubler en restant assis, les bras ballants ?
MLM : Non ! Il faut impulser le mouvement, vivre la situation, se mettre en état de jouer. C'est notre métier de comédien, et je ne sais pas comment on peut jouer un personnage sans le faire vivre un minimum physiquement.

Gen4 : Trouver une voix en dix minutes quand on ne connaît pas trop le personnage relève un peu de l'improvisation, non ?
MLM : Oui et non. Dix minutes, c'est beaucoup ! En général, ça va plus vite. Dans un premier temps, on va te donner une description physique du perso, si on en a une, et te parler de son caractère. De là te vient une petite idée. Ensuite, tu vas proposer cette voix et le directeur artistique va accepter ta proposition, ou te guider vers ce qui lui paraît le plus logique à son sens. Il faut avant tout être assez réactif, imaginatif, avoir une bonne oreille musicale, une grosse envie de jouer et une bonne dose d'humour. Et puis, quand tu as déjà un bon passé de comédien derrière toi, tu as joué beaucoup de personnages (sur scène, au théâtre, en doublage) et tu peux parfois les coller à tes propres références. "Tiens, il me fait penser à untel, je vais tenter de lui donner sa voix et son caractère." Donc, c'est vraiment un mélange de ce qui te traverse l'esprit et de ce que tu as en mémoire. L'important, c'est d'avoir envie de jouer et d'être bien dans sa tête.

Propos recueillis par Léo de Urlevan


Il a pris du haut débit à 128 Kbits alors qu'on peut avoir
4 fois plus rapide pour le même prix.
free
Pour 29,99 €
le haut débit est à 512 Kbits
forfait illimité - modem inclus - sans engagement
inscription sur www.free.fr

ACTION

IGI 2 COVERT STRIKE

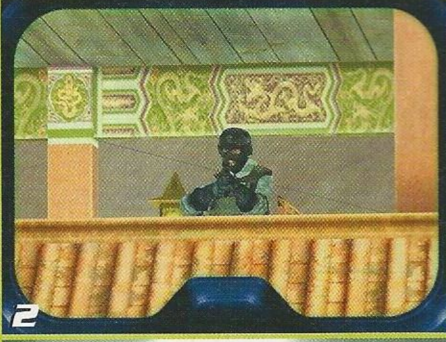


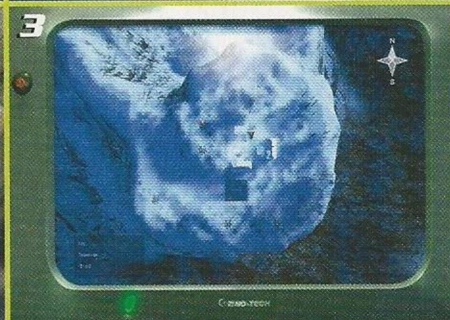
LE JEU

Vous connaissez le principe : vous empoignez un flingue, un gun, un de ces trucs qui font peur... pour tirer sur tout ce qui bouge. Mais avec une once de finesse tout de même !

Initiales Grav







1 Les jumelles. Malheureusement, elles ne sont pas équipées d'une vision infrarouge.

2 Modèle réussi. En regardant bien, on constate que c'est un Chinois. Bon, il est à plus d'un kilomètre, tout va bien.

3 La carte satellite. Indispensable ! On peut repérer les rondes des gardes et même les armes qu'ils possèdent, en zoomant suffisamment.

ement Idiotes

C'EST À PEU PRÈS TOUT CE QUE L'ON PEUT REPROCHER À IGI 2 : DES INITIALES CRÉTINES. ON RENTRE EFFECTIVEMENT DANS UN UNIVERS COHÉRENT, SAVANT DOSAGE ENTRE SPLINTER CELL ET COUNTER-STRIKE. ENCORE DU BON, DU TRÈS BON MÊME !

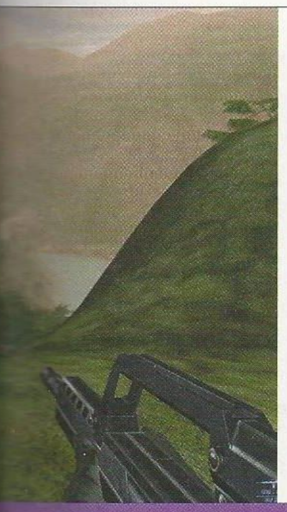


1 2

Je suis un petit rongeur, je suis blanc, j'aime le gruyère, ma pire ennemie est la tapette, je donne un euro à Guillaume qui a perdu une dent, je suis, je suis... La petite souris, bien sûr. Chers lecteurs, je vous propose de l'incarner et de suivre Davis Jones, le nouveau héros des forces d'interposition contre l'axe des malandrins prônant l'annihilation totale des valeurs démocratiques chères à... Bref, le gentil contre les méchants.

IGI, ça veut dire "I'm going in", et c'est le nom de la section spéciale de David Jones. Ridicule ? Ce qui suit l'est moins. Il avance, tapi dans la pénombre. Qu'attend-il ? Que la caméra bouge pour avancer furtivement vers cette grille fermée. Auparavant, il s'est servi de divers outils : la carte satellite, les jumelles... Il a une idée précise de l'endroit et un plan a germé dans sa tête.

"Vois-tu, ma chère petite, *le satellite me permet de voir tous les ennemis à découvert. Pas ceux qui sont situés à l'intérieur des bâtiments. Avec eux, faut improviser ! Tous ces communistes, ces terroristes* (j'te renverrais tout ça à Moscou, moi !), *je les vois. Je peux les suivre dans leurs rondes, et même apercevoir leurs armes en zoomant."*



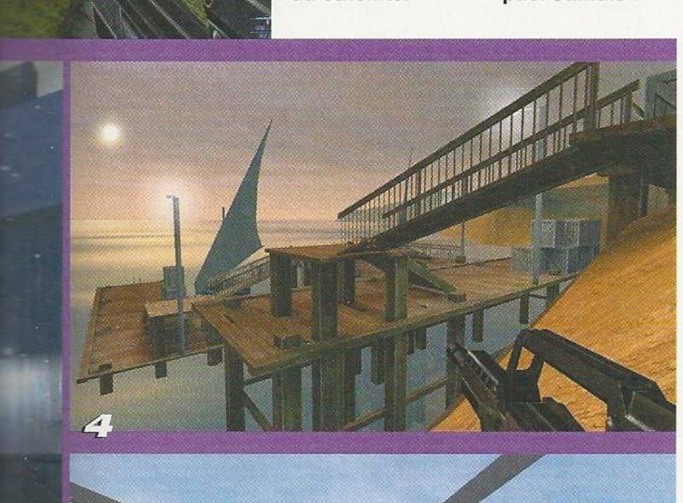
1 Marée haute. Les effets de flotte sont les plus beaux que l'on ait jamais vu... Mais attendons l'add-on de DAOC !

2 Début. Lorsque l'on est sur une montagne, on échafaude un plan sans l'utilisation du satellite.

3 Incohérence. A une certaine distance, les ennemis ne vous voient pas. Mais vous, oui !

4 La planque. Ces escaliers étancheront votre soif de discrétion.

5 Ne rêvez pas. Non, non... et non ! Vous ne le piloterez pas. Jamais !



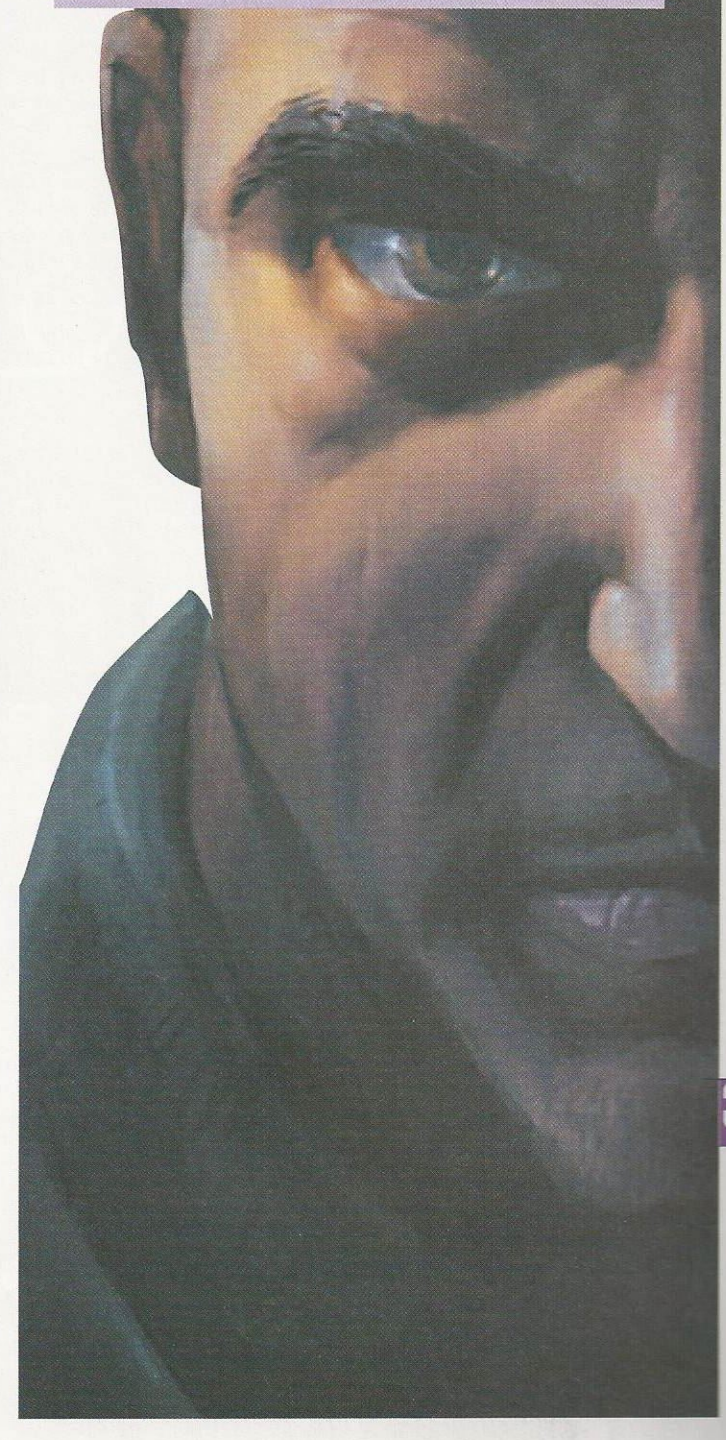
4



3 5

Une bonne tête de vainqueur

Des consultants ? Il y en a plein ! Le projet IGI2 ne déroge pas à la règle. Chris Ryan fut donc le maître ès réalisme sur ce jeu. Il a écrit des bouquins sur la guerre, vue de l'intérieur. Voici donc un de ses titres... Mais non, je ne l'ai pas lu. Si vous le croisez, ne lui dites pas que je me fous à moitié de sa gueule. Il s'agit tout de même d'un ancien SAS.

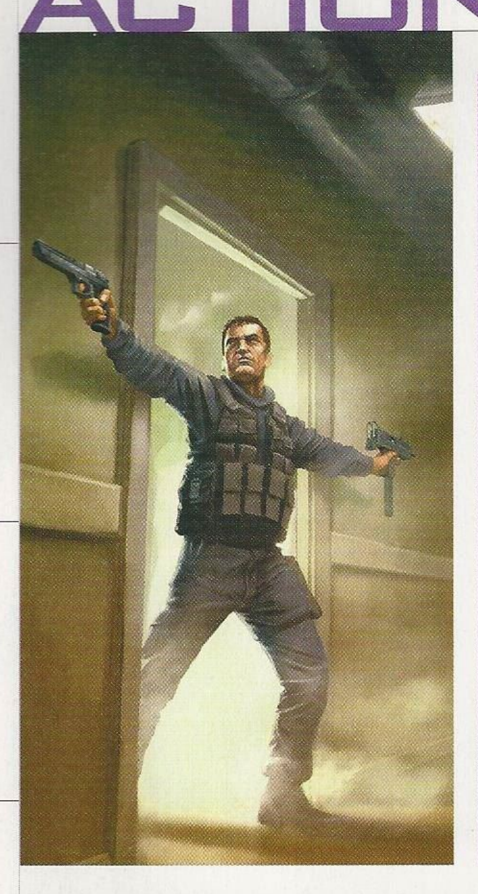


"C'est beau la technologie, reprend-il, *beau comme le porte-jarretelles argenté d'une fille de Saigon se reflétant dans la lune. Ou plutôt la lune qui se reflète dans son vi-sage. Je sais plus, j'étais bourré de toute façon !"* Ok, je me casse ! J'ai dû me tromper de jeu. On m'avait filé rencard avec les Pikmins, alors je vais éviter ta nostalgie des légionnaires et des baroudeurs, je vais l'éviter, camarade.

Davis Jones continue donc, seul, solitaire, délaissé, isolé, chanteur... Abandonné bien sûr. Ses jumelles lui permettent de voir ses ennemis. Il agit. La caméra n'est plus tournée dans sa direction, il peut se permettre de foncer vers le grillage et de crocheter la porte. Habilement, il entre, referme (important pour ne pas être repéré) et s'agenouille.

Mais, comment sait-on tout ça ? Colin Powell surveille. Il est partout. Derrière des caisses ? David observe. Un ennemi. David, son chargeur ! 1-0. Jones pense au PSG, au dieu Luis... Mais ce n'est pas vraiment le moment. La carte satellite ne fournit plus aucune indication, il est dans un bâtiment. A pas de loup, il progresse, élimine un ennemi, épargne celui-ci, fonce vers son objectif.





Scénarisé tout de même

Les séquences cinématiques mettent un peu d'ambiance avant chaque mission. On se sent projeté dans un contexte géopolitique, un peu manichéen, il faut bien le reconnaître. Pour preuve, ces quelques "gueules" légèrement typées...

DAVID JONES



Equivalent ciné :
Subtil mixe de Jean Claude Van Damme et de Clint Eastwood.
Vlaltopo :
C'est le héros, il est brun, il est beau, il sent bon le sable chaud. Mais il ne sait pas cacher les corps.

REBECCA ANYA



Equivalent ciné :
Denise Richards dans *Demain ne meurt jamais* (super bonne en short).
Vlaltopo :
Une blessure l'a clouée derrière un bureau. Spécialiste en communication, elle est "l'œil de David".

JACK PRIBOI



Equivalent ciné :
Heureusement qu'ils ne l'ont pas appelé Paul, vous y auriez eu droit...
Vlaltopo :
La *loose* personnifiée. Ce mec vend des armes à tous les ennemis de l'Occident. 10 contre 1 qu'il meurt à la fin.

Les missions se déroulent toujours de la même façon. Il faut rallier le bâtiment le plus éloigné de la façon la plus discrète qui soit. La force brute est de loin la plus mauvaise solution. Le quotidien de David Jones (on a presque envie de l'appeler Sam Fisher...), c'est l'invisibilité. Il bénéficie de toute une panoplie de gadgets très chers fournis par le gouvernement. Le satellite et les jumelles en sont deux exemples. Il a aussi une paire de lunettes infrarouge permettant de voir à travers les portes.

Les armes sont classiques, certes, mais nombreuses. Toujours efficaces, surtout pour les adeptes du *head-shot*. Et voilà un des problèmes du jeu. Enfin, ça peut plaire. David Jones est parfois obligé de passer par des couloirs infestés d'ennemis. *Headshot* conseillé, car le rival peut donner l'alarme. Si tout se passe bien, David continue son périple. Mais avant d'arriver au dernier bâtiment, l'alarme sera donnée.

***"Trop con, David,** il n'avait qu'à planquer le corps !"* Eh bien non, impossible ! Ce n'est pas prévu. Splinter Cell le permet, tout comme Hitman. Cette simple fonction leur permet d'atteindre une certaine finesse, inexistante ici. Par conséquent, lorsque l'alarme est donnée, ça tourne à la boucherie. C'est d'autant plus dommageable que l'IA est réussie. L'ennemi ne se comporte pas de la même façon, qu'il soit en bande ou seul.

On est bien loin du premier épisode où les adversaires étaient équipés d'un cerveau de poulpe. Au bout de cinq missions, on en vient à cette conclusion : tout est scripté. Et force est de constater que le jeu sera plus simple à terminer pour un joueur classé dans les FPS traditionnels qu'un autre voulant se servir de ses cellules grises. Quand la fin approche, des hordes de cocos vous tombent dessus.

L'ambiance est là, mais ce n'est pas très fin. Et super dur en plus. C'est souvent à ce moment-là que la petite souris revient pour grignoter le cadavre de David, car les Pikmins l'enquiquinent. Toujours est-il que la nouveauté, c'est qu'il existe des sauvegardes. Attention ! Ne vous énervez pas ! Elles ne sont pas là en nombre illimité, mais en rapport avec le niveau de difficulté choisi.

Ici, on ne sait pas trop sur quel pied danser, alors que dans le premier, action et finesse étaient élégamment réparties.. Et au final, on se demande un peu à qui s'adresse ce jeu. Peut-être aux fans d'infiltration ? Non ! Trop souvent, ils devront combattre plusieurs soldats, et des balèzes qui auront vite fait de les bouffer tout crus. Alors aux fans d'action ? Non ! Ils passeront leur temps à faire du *headshot* et seront franchement hors circuit dans les missions où il ne faut déclencher aucune alarme.

Le mélange des deux est harmonieux mais, dans le cas présent, tout reste un peu trop séquencé. Seuls les purs *gamers*, jouant à tout, y trouveront un réel plaisir.

Léo de Urlevan



IGI 2 COVERT STRIKE **±55€**

DÉVELOPPEUR :	Codemasters
ÉDITEUR :	Codemasters
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	immédiate
SITE INTERNET :	www.codemasters.com

COMPARATIF :
1 - Splinter Cell ; 2 - Hitman 2 ;
3 - IGI 2 Covert Strike

☺
- Très stratégique
- Les gadgets
- L'IA des ennemis

☹
- Très difficile
- Personnage peu charismatique
- Mauvais dosage Action/infiltration

CLASSEMENT

GRAPHISME	89 %
SON	90 %
PRISE EN MAIN	90 %
ATMOSPHÈRE	94 %
DESIGN	88 %
MULTIJOUEURS	85 %

89

AVENTURE

GROM



LE JEU

Allez hop ! Un petit trekking au Tibet, en compagnie d'un colonel déjanté, pour crapahuter dans la neige, bouffer du Yéti et casser du nazi. Joli programme !

L'aventure, c'est l'aventure !

QU'IL EST AGRÉABLE DE TOMBER SUR UN JEU QU'ON NE VA PAS LÂCHER DE SITÔT. PAS PARCE QUE C'EST LE BOULOT, MAIS PARCE QU'IL EST BON...

Grom, c'est une grande bouffée d'air frais, comme quand Léo mâche cinq ou six chewing-gums à la fois pour vous souffler en pleine tronche. Vivifiant même, vu que l'air qu'on y respire est celui du Tibet. Un lieu sain et pur, certes pollué par des Chinois, mais qui l'était déjà à l'époque par des nazis. A l'époque, ma petite dame, parce que l'histoire se déroule pendant la Seconde Guerre mondiale. Mais ici, point de canon BF15, ni de Panzer IV avec canons russes de 20 mm comme dans la majorité des jeux actuels. Non ! Ici, c'est le test d'un jeu pas comme les autres.

Commençons par son héros, le colonel Grom, par exemple. Hirsute et moustachu. Après tout, pourquoi pas ? Tel Mère Térésa, il va sauver le monde avec un Yak et de la mousse à raser. Malheureusement, avant le début de la partie, les Allemands lui ont dérobé son dernier Bic jetable. Fou de rage, il prétexte alors que s'il ne va pas au Tibet, Tintin viendra à lui, ramenant par la même occasion la preuve de l'existence des douze armes du roi Arujna, cachées dans un vieux temple. Cette fois-ci, mon vieux Milou, nous sommes partis ! Restent le Yak et un vieux pote à lui (à Grom, pas au Yak, bon sang) pour arriver avant les nazis !

Sur son chemin, ce brave militaire à l'humour grinçant et à l'œil gauche exorbité va faire pas mal de rencontres. Rapidement, la troupe grossit jusqu'à compter cinq bons-hommes, dont un sentant le bouc, ou plutôt le Yak (normal, c'en est un). Grâce à la trentaine d'objets disponibles et à la douzaine d'armes, ils devraient se farcir sans encombre les 100 lieux très différents, tout en 2D, zoomables et dézoomables à volonté. Des lieux magnifiques et fort bien texturés, il faut le reconnaître, tous empreints des esthétiques indienne et tibétaine.

Pas mal de péripéties vous attendent, quand vous croiserez par exemple la route d'ennemis teutoniques, voire mythologiques. Et il vous faudra résoudre des petits puzzles

1 Délire. Une épreuve imposée par les moines tibétains, une sorte de chorégraphie, voire un kata d'un art martial pour moustachu.

2 Moines. Beaucoup de quêtes annexes viennent vous divertir. Le scénario s'étoffe au fur et à mesure.

3 Dialogue. Tous les persos, amis ou ennemis, discutent en permanence. Leurs propos sont souvent saugrenus.

qui, pour une fois, sont légers. Comprenez par là qu'il ne s'agit pas de ces saletés de casse-tête à tourner dans tous les sens pour les faire rentrer dans un mur dont on se fout royalement. De quoi être occupé un bon moment donc. **Surtout que les hommes du colonel,** ce ne sont pas des furets. Résultat : ce qui s'annonçait comme le renouveau de l'aventure se mâtine d'un ch'ti côté RPG. En effet, ce colonel débonnaire (allez, on va vendre la mèche, c'est vous !) doit leur assigner des ordres de déplacement, d'attaque, leur filer des trucs à transporter… Et eux, ingrats, ils prennent des points d'expérience : ils visent mieux, leur poil est plus brillant (celui du Yak, allons…). Et le plus fort : il ne s'agit pas d'un vulgaire RPG.
Pour ce prix-là, on a un jeu d'aventure, avec des vrais morceaux de RPG et de RTS dedans. Parce qu'il faut les débusquer, les ennemis… Eh oui, monsieur ! C'est madame qui va être contente ! Au fait, elle aime les yaks ?

G-rom



GROM — **±50€**

DÉVELOPPEUR :	Rebelmind
ÉDITEUR :	Focus
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	immédiate
SITE INTERNET :	www.grom-lejeu.com

COMPARATIF :
1 - Sam and Max hit the road ;
2 - Grom ; 3- Grandia 2

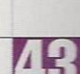
☺
- L'humour
- L'originalité
- Le mélange Action/RPG/RTS

☹
- Difficulté
- Un peu plus axé sur l'aventure, et un peu moins sur les combats, c'était le top !

CLASSEMENT

GRAPHISME	87 %
SON	79 %
PRISE EN MAIN	79 %
ATMOSPHÈRE	85 %
DESIGN	84 %
MULTIJOUEURS	-

84



HORSE RACING MANAGER

LE JEU

Vous pouvez endosser le costume de propriétaire, la casaque de jockey, ou le jogging du parieur. Votre but : gagner un max de fric, bien sûr !

1 Epreuves. Vous pourrez choisir entre quatre types de courses : galop, trot, obstacle et "attelé".

2 Pedigree. Voici la carte d'identité de votre crack : statistiques, préférences, résultats... et gains !

A dada sur mon PC

APRÈS CYCLING MANAGER, CYANIDE STUDIO A QUITTÉ LA ROUTE POUR GALOPER SUR LES HIPPODROMES DU MONDE ENTIER...

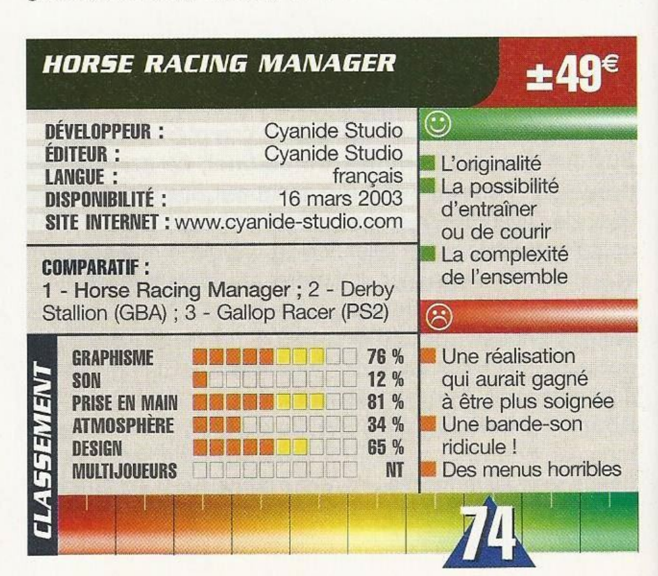
Si vous en avez marre des jeux bourrins, Cyanide Studio a pensé à vous, avec un jeu... de bourrins. Cette petite équipe de développement, à qui on doit notamment (voire exclusivement) Cycling Manager, change de rayon. Allez hop ! On quitte les stands "vélo" des magasins Décathlon pour les étalages "boucherie" des hypermarchés Carrefour. Enfin, pour des écuries situées aux abords de Deauville ! On n'en est pas encore là...

Horse Racing Manager vous glisse dans la peau d'un propriétaire, d'un jockey ou d'un parieur du dimanche... Avec, bien entendu, l'accoutrement adéquat : costume Cerrutti, casaque Guy Scherrer, ou jogging Coq Sportif. Plus sérieusement (maintenant que la rédac' est habillée, nourrie et équipée pour l'année après ces quelques pubs à peine dissimulées), nous avons là un bon petit jeu de management.

L'originalité est tellement rare de nos jours que l'on se doit de souligner la sortie d'un titre ne ressemblant à aucun autre. Du moins sur PC, comme le prouve le comparatif du Bloc Notes. Imaginez donc ! Le but du jeu est de gagner un maximum de fric dans l'espoir de pouvoir un jour acheter du sperme d'étalon et, ainsi, effectuer de judicieux croisements génétiques en inséminant une jolie pouliche. Il fallait oser !

Ne vous y trompez pas ! Avant d'en arriver là, vous passerez de nombreux week-ends sur des hippodromes miteux, à Trifouillis-les-Oies ou Briosnes-les-Sables. Mais au fil des semaines, votre haras deviendra plus luxueux. Vos gains en course vous permettront d'upgrader (oh là, je m'égare avec ce mot...) vos installations, et même de construire une piscine et un solarium pour vos chevaux. Enfin, s'ils le méritent. Sinon, direction l'abattoir !

Trêve de plaisanteries ! Ce jeu est très complet, tant par le type d'épreuves qu'il propose (galop, trot, obstacle et attelage) que par les nombreuses possibilités qu'il offre (entraînement personnalisé, suivi nutritionnel, ventes aux enchères, paris au PMU ou chez le bookmaker du coin...). Si complet que la réalisation aurait gagné à être plus soignée. Mais bon, on ne peut pas tout avoir... **Socrates**



HORSE RACING MANAGER ±49€

DÉVELOPPEUR :	Cyanide Studio
ÉDITEUR :	Cyanide Studio
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	16 mars 2003
SITE INTERNET :	www.cyanide-studio.com

COMPARATIF :
1 - Horse Racing Manager ; 2 - Derby Stallion (GBA) ; 3 - Gallop Racer (PS2)

Points positifs :
- L'originalité
- La possibilité d'entraîner ou de courir
- La complexité de l'ensemble

Points négatifs :
- Une réalisation qui aurait gagné à être plus soignée
- Une bande-son ridicule !
- Des menus horribles

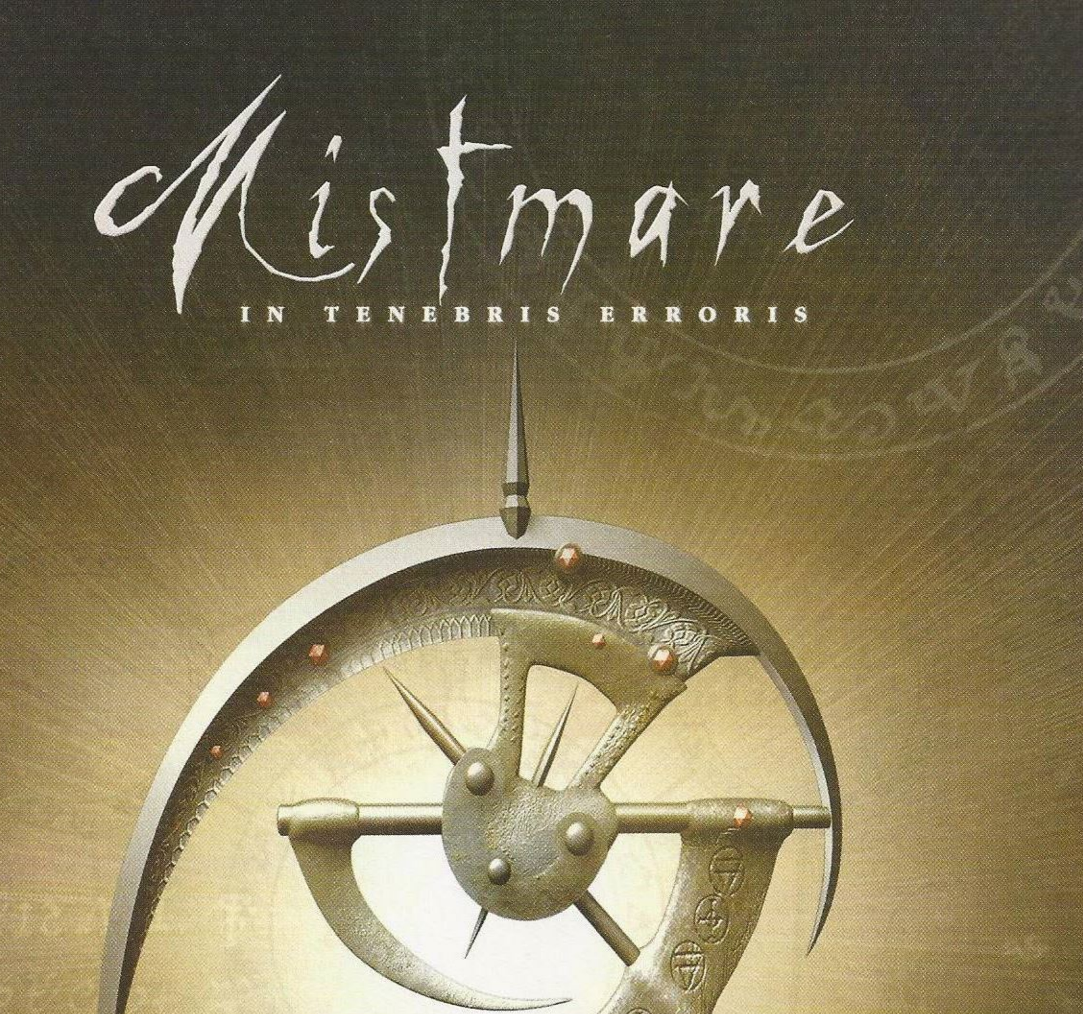
CLASSEMENT

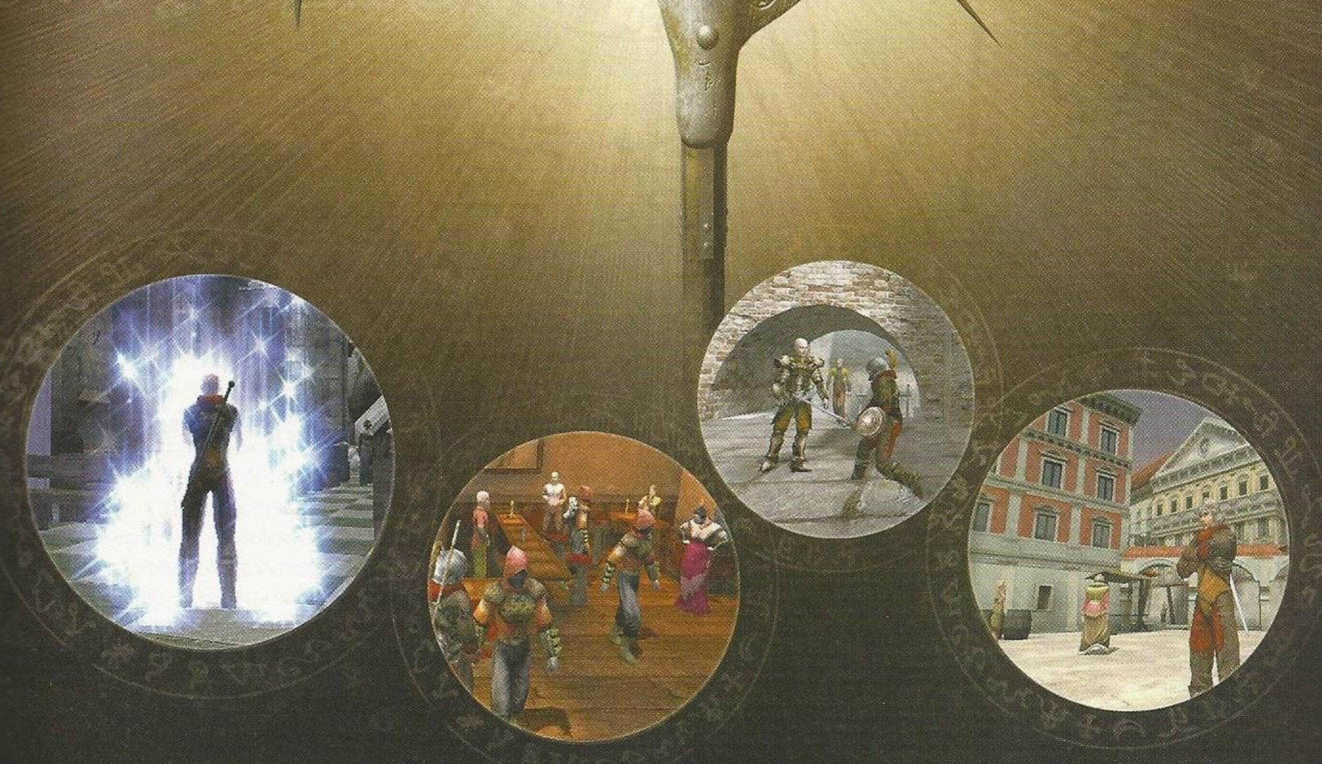
GRAPHISME	76 %
SON	12 %
PRISE EN MAIN	81 %
ATMOSPHÈRE	34 %
DESIGN	65 %
MULTIJOUEURS	NT

74

Mistmare

IN TENEBRIS ERRORIS





A L'AUBE DE L'AN MILLE, une confrérie de prêtres romains enfante un terrible fléau, **UN BROUILLARD DÉVOREUR DE VIES QUI RECOUVRE TOUT LE CONTINENT**.
DIX SIÈCLES PLUS TARD, Isador, jeune inquisiteur, se voit confier une quête périlleuse par le Vatican : traquer et "neutraliser" un prêtre renégat dont les sombres desseins pourraient plonger le monde dans le chaos.
INCARNEZ ISADOR, parcourez l'Europe maudite et percez les secrets de la brume...

AVENTURE
RPG

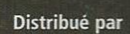


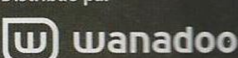




http://mistmare.arxeltribe.com









ACTION

RAYMAN 3 : HOODLUM HAVOC

LE JEU

Vous devez faire preuve d'adresse en sautant de plate-forme en plate-forme, pour sauver un royaume féerique. Monde magnifique, graphismes somptueux... Un must !

Sa Majesté des mouches

ON REPART SUR LA PISTE DU RAYMAN POUR LA VERSION DÉFINITIVE DE SA TOUTE DERNIÈRE AVENTURE. HISTOIRE DE S'ASSURER QU'ON N'AVAIT PAS RÊVÉ...

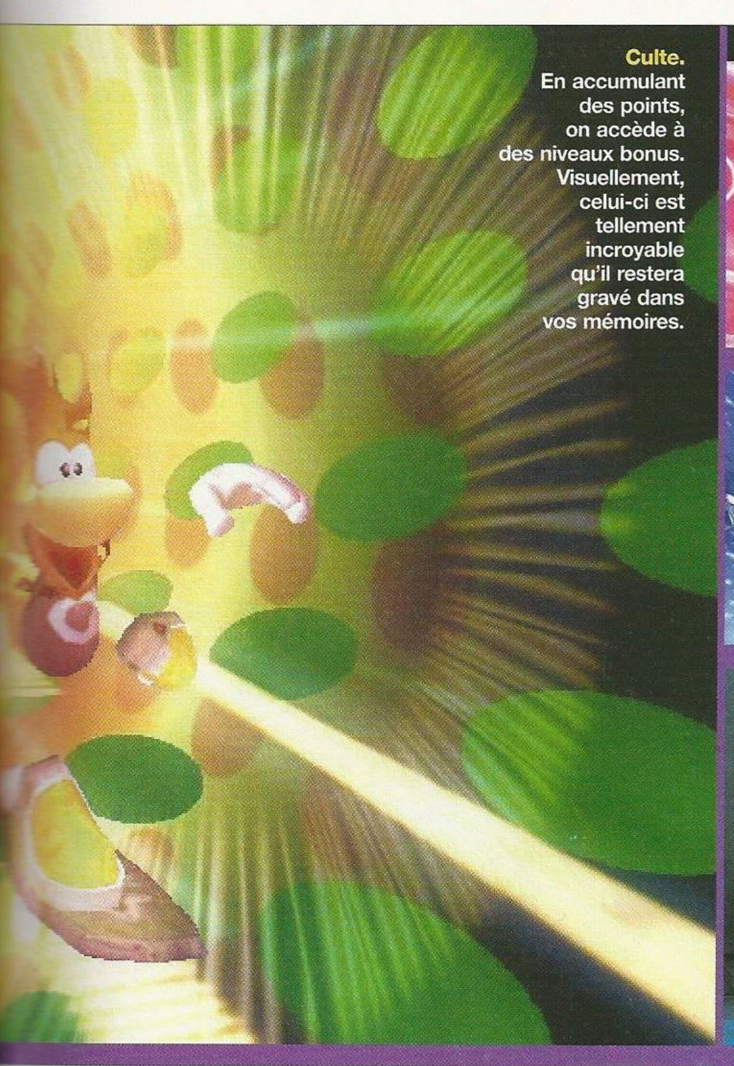
Difficile de repartir sur Rayman 3 après avoir déjà fait le *"work in progress"* et la preview. Il va pourtant bien falloir se coltiner ce test pour éviter les coups de nerf de bœuf du chef. Attardons-nous donc sur la magie de ce jeu pour achever de vous convaincre que c'est un passage vidéoludique obligé en ce début d'année.

Rayman, c'est une saga, une équipe, et surtout un budget. Un budget qui permet de se payer une musique digne d'un film. Les compositeurs sont ceux à qui l'on doit l'habillage musical de Culture Pub, et de bien d'autres productions françaises. De gros efforts ont été fournis sur les voix. Divers effets ont par exemple été employés pour rendre psychédélique celle de Rayman.

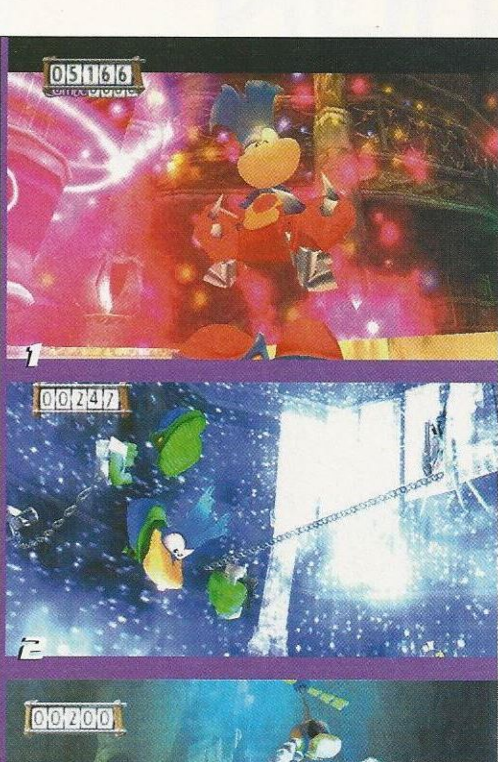
Les graphismes ont également vu une grosse équipe leur coller aux basques tout au long du développement. Résultat : par instants, on reste scotchés devant l'écran, comme on pouvait l'être il y a dix ans devant le boulot des *"demo makers"* boutonneux. Saloperie de Biactol ! Pour avoir pondu des niveaux comme la tour de cristal ou codé le tunnel *"seventies"* où Rayman est sur son aéroglisseur, les développeurs doivent pourtant être sacrément acnéiques.

La folie se remarque aussi dans le scénario : Globox est par exemple tellement glouton qu'il gobe le boss, lui-même composé de mouches noires qui transforment les gentilles moumouches en vilains insectes. Crédulité, naïveté, simplicité ou plus prosaïquement gameplay sans faille ? Ça fait plaisir de voir qu'entre deux FPS et trois STR sur la Seconde Guerre mondiale, des gens continuent à développer des jeux aussi jouissifs.

Il faut bien le reconnaître, ce Rayman 3, vous n'êtes pas prêts de le lâcher. Le synopsis vous tient en haleine : trou-



Culte. En accumulant des points, on accède à des niveaux bonus. Visuellement, celui-ci est tellement incroyable qu'il restera gravé dans vos mémoires.





1 Stylé. Contrairement à d'autres, Rayman n'a pas pris une ride avec le temps. Il est toujours aussi attachant, et ses nouvelles tenues ne font qu'accentuer son côté irrésistible.

2 Claque. Certains effets vont vous coller à l'écran. Et avec le mode "appareil photo", vous prendrez vos propres captures en pleine partie. C'est tout dire…

3 Gadgets. L'hélicoptère, pour escalader les tours, c'est pas du superflu ! De la vraie plate-forme…

4 Spiderman. Les grappins seront certainement les bonus que vous utiliserez le plus souvent.

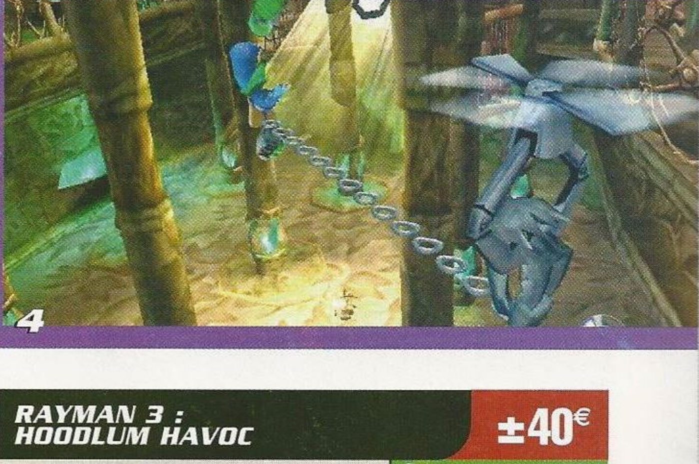
ver un médecin pour faire sortir le boss du bide de Globox. Du coup, c'est l'aventure. Il vous faudra traverser une multitude de mondes plus beaux les uns que les autres. En chemin, vous croiserez des personnages secondaires, toujours hilarants, des boss de plus en plus coriaces et au style très particulier… Encore une fois, le fruit d'années d'efforts fournis par les designers.

Et il y a le gameplay… Loin d'être une de ces resucées pondues à la va-vite et remises au goût du jour techniquement, Hoodlum Havoc lave plus blanc que blanc. Des pouvoirs en veux-tu en voilà, des capacités accrues (les fameux bras magiques et bioniques) associées aux anciennes (les cheveux-hélicoptères, les fulguro-poings)… Tout cela rend Rayman plus vivant que jamais… Placez l'ensemble dans des niveaux de pure folie où tout a été pensé dans les moindres détails, et c'est à coup sûr un des premiers gros cartons de l'année.

Certains niveaux vous rendront chèvre. Mais la jouabilité ne peut jamais être prise en défaut, seule l'habilité du joueur est en cause. La mort est rare, l'épuisement plus fréquent. Ce retour vers les jeux de plates-formes purs et durs devrait raviver dans le cerveau de la plupart des joueurs une petite case, celle estampillée "acharnement" et délaissée par le gros du troupeau ces dernières années.

Sous des apparences niaises et trompeuses, Rayman 3 est un jeu pour gamer de haut vol, de la trempe des warriors, des vrais !

Jérôme





RAYMAN 3 : HOODLUM HAVOC — **±40€**

DÉVELOPPEUR :	Ubi Soft
ÉDITEUR :	Ubi Soft
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	3 mars 2003
SITE INTERNET :	www.rayman3.com

☺
- Les graphismes
- Les niveaux bonus
- L'aspect fun de bout en bout

COMPARATIF :
1 - Rayman 3 : Hoodlum Havoc ;
2 - Rayman 2 ; 3 - Rayman M

☹
- C'est pas si facile que ça !

CLASSEMENT

GRAPHISME	92 %
SON	90 %
PRISE EN MAIN	89 %
ATMOSPHÈRE	90 %
DESIGN	92 %
MULTIJOUEURS	-

91

BATTLEFIELD 1942 : LA CAMPAGNE D'ITALIE

LE JEU

Vous participez aux missions qui se sont déroulées sur le sol italien... Sanguinolentes et techniques... De quoi raviver la flamme des héros !

1 Artillerie.
La clef de ces six nouvelles missions réside dans l'artillerie. Ces unités ont toutes été revues à la hausse.

2 Authentique.
Loin d'être un survol des faits exposés, cet add-on respecte en tout point le déroulement des combats cruciaux qui se sont déroulés en Italie.

Carnage al dente

POUR TOUS LES SHOOTEUX, CET ADD-ON EST UNE BONNE OCCAZ'

Les fans de Battlefield 1942 qui ont lu la preview du mois dernier savent déjà que La campagne d'Italie, francisation de Road To Rome, est une bombe. De nouvelles maps, des véhicules inédits... et la possibilité d'incarner des soldats bien de chez nous, la France faisant partie des pays concernés par cet add-on. Et en plus, ce n'est pas cher du tout...

Alors après en avoir dit tellement de bien en février, on va essayer (pas si simple !) de lui casser du sucre sur le dos. Tout d'abord, le moteur : avec le passage à la version 1.3, on a gagné un peu en stabilité. Cela dit, il n'y a pas de vraie révolution. Ensuite, les armes proposées sont certes sympa, mais pas aussi fun que les nouveaux véhicules, rigolos lorsqu'il s'agit de manœuvrer à plusieurs.

Enfin, on a aussi le problème du... Euh... Eh bien le... La... Ah ! Oui, le... Ben non, c'est tout ! Cet add-on est une tuerie, énorme même ! Dans tous les sens du terme ! Des missions de dingues à remplir, des heures à crapahuter vers des drapeaux à capturer (dans des coins à découvert ou au terme de missions suicides)... Pour prendre des bastions de l'Axe comme le monastère de Monte Cassino, vous avez tout intérêt à vous accrocher. Ça secoue !

L'artillerie (vos hommes utilisant les batteries anti-aériennes et les grosses mitrailleuses par exemple) a vu son importance grandir, alors que celle des véhicules a, semble-t-il, diminué dans ces missions. D'une puissance de feu moindre, les nouveaux blindés requièrent en effet plus de coopération et de coordination dans leur utilisation. Au final, les combats sont plus intenses que jamais.

Seulement six cartes sont disponibles, mais elles sont déjà assurées de compter parmi les plus jouées dès que les joueurs auront "upgradé" leur installation. De nouveaux bruitages font aussi leur apparition – le chant des oiseaux au milieu des bombes, *"it's in the game"* –. Idem pour les voix françaises et italiennes !

Pour tous ceux qui ont Battlefield 1942, cet add-on est un must ! Et pour les autres, il constitue une preuve de plus qu'ils passent à côté d'un phénomène ludique indéniable. Cremissimo !

Jérôme



BATTLEFIELD 1942 : LA CAMPAGNE D'ITALIE — ±30€

DÉVELOPPEUR :	Digital Illusions
ÉDITEUR :	Electronic Arts
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	immédiate
SITE INTERNET :	www.battlefield1942.com

COMPARATIF :
1- BF 1942 : La campagne d'Italie ; 2- Tribes 2 ; 3- Tribes

Plus :
- Les Français
- Monte Cassino et sa rage
- Les nouveaux véhicules

Moins :
- Techniquement toujours identique

CLASSEMENT

GRAPHISME	91 %
SON	89 %
PRISE EN MAIN	90 %
ATMOSPHÈRE	90 %
DESIGN	87 %
MULTIJOUEURS	88 %

90



Enjoy the silence.*



* Appréciez le silence.





Votre rêve se réalise enfin ! Les mini-PC SHUTTLE savent allier élégance et silence dans un minimum de place pour votre plus grand plaisir.

Que ce soit pour les processeurs AMD (modèle SS40) ou Intel (modèles SV25, SS50 et SS51G), votre barebone SHUTTLE saura vous offrir des performances égales aux PC traditionnels avec l'avantages d'être silencieux, esthétiquement parfait et surtout peu encombrant !

Ils sont tous équipés d'une carte graphique intégrée (modèle SS51G inclus également un port AGP), de connexions USB, Firewire, LAN, Son 5.1 (sauf SV25) et d'un boîtier en aluminium qui absorbe la chaleur des composants pour un système plus stable.

Tout comme un PC traditionnel, vous pouvez l'upgrader et ainsi faire de votre barebone SHUTTLE le PC de vos rêves.



XPC

Small Form Factor Barebone

www.shuttle.com



Shuttle

PRODUITS DISTRIBUES PAR



49, Route Principale du Port
92631 Gennevilliers cedex

Tél. : 01 41 47 67 67
Fax : 01 47 94 34 70

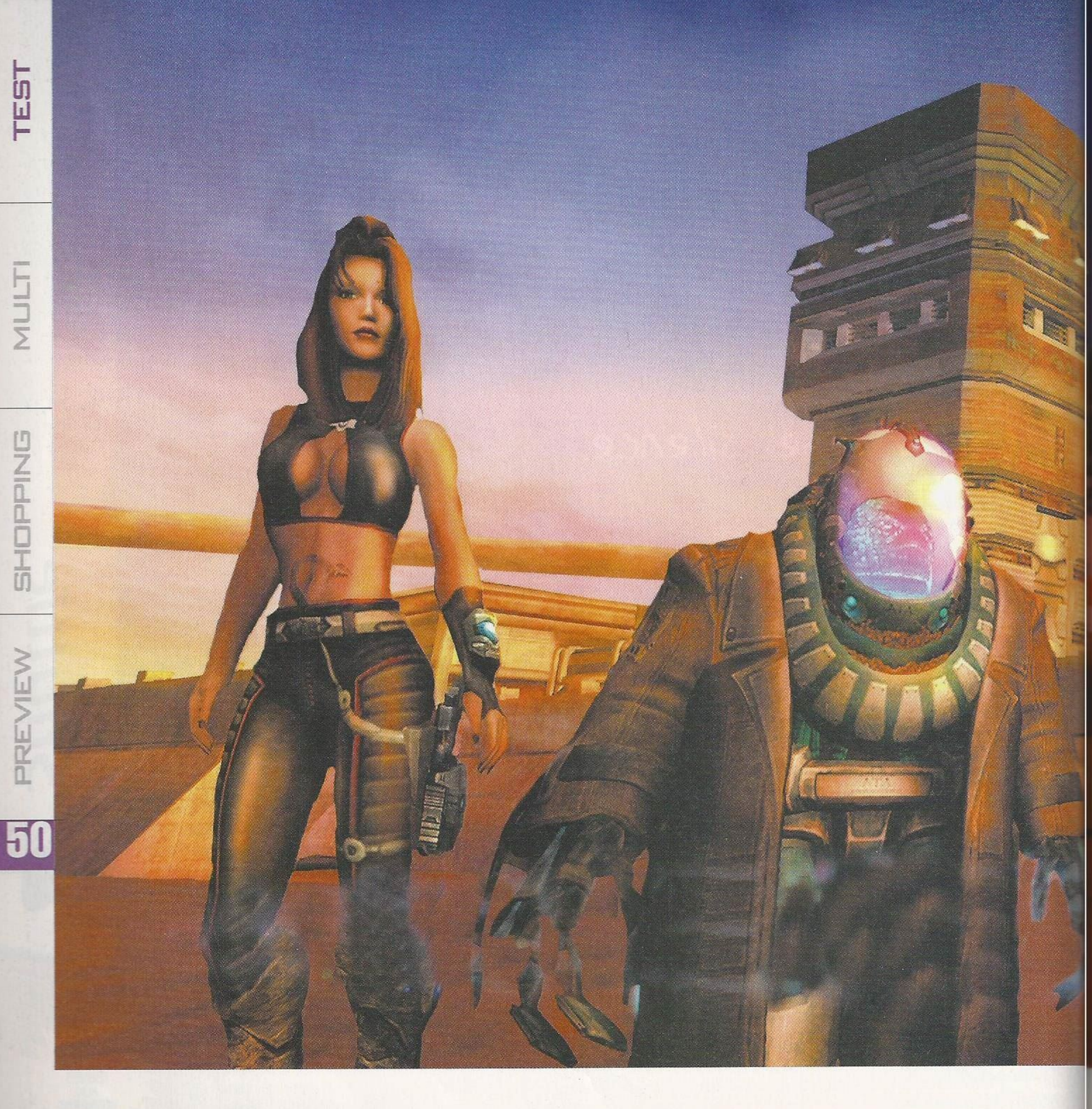
www.morextech.com
E-mail : info@morextech.com

OFFRES RÉSERVÉES AUX REVENDEURS

Informations détaillés des caractéristiques techniques et liste de revendeurs disponible sur notre site : www.morextech.com

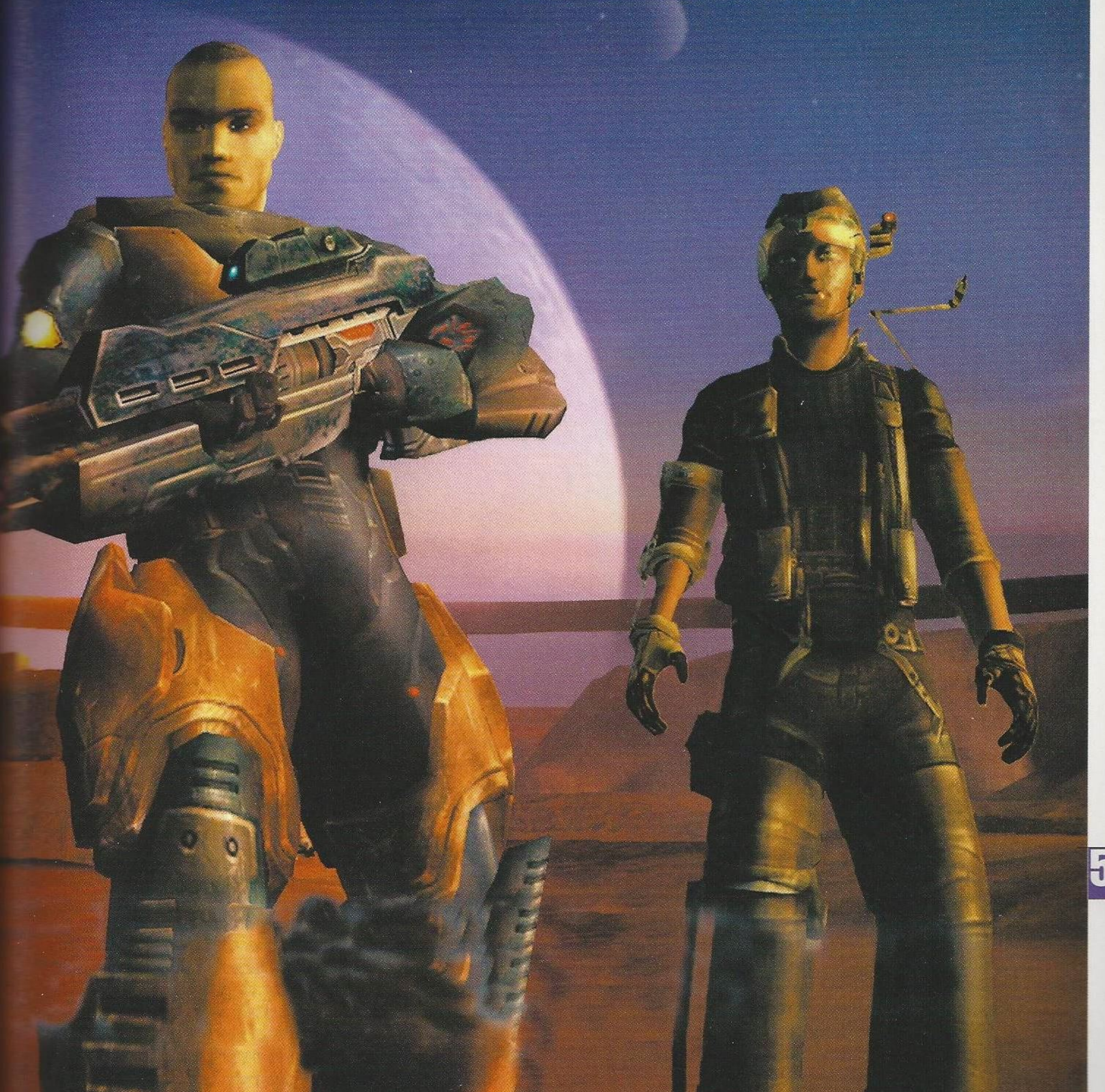
LE JEU

En disgrace chez les Marines, vous voici affecté dans une unité aux confins de l'espace. Pas le temps de céder à l'ennui, le massacre d'une base vous met sur la piste d'une mystérieuse relique



Unreal tourne court

AUSSI ÉPOUSTOUFLANT GRAPHIQUEMENT QUE SON AÎNÉ EN CE QUI CONCERNE LES GRAPHISMES ET LE LEVEL DEVIGN, LA SUITE D'UNREAL DÉÇOIT POURTANT PAR SON VIDE SCÉNARISTIQUE...



ACTION

UNREAL II

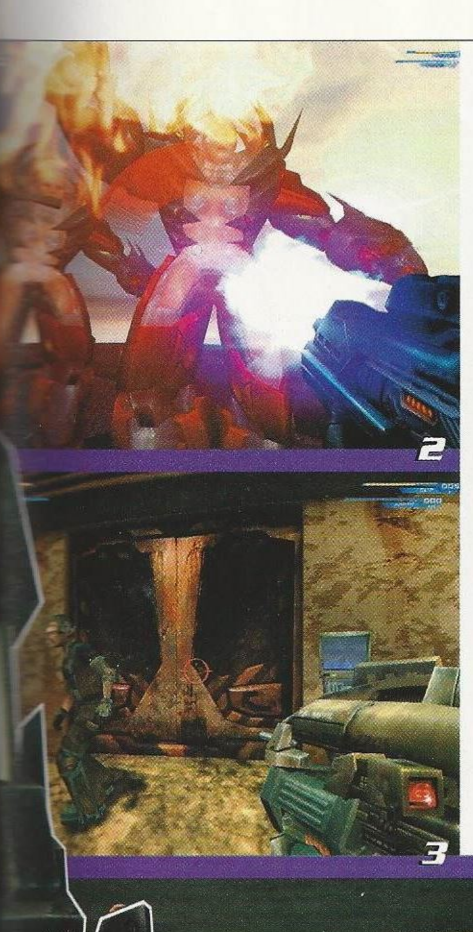


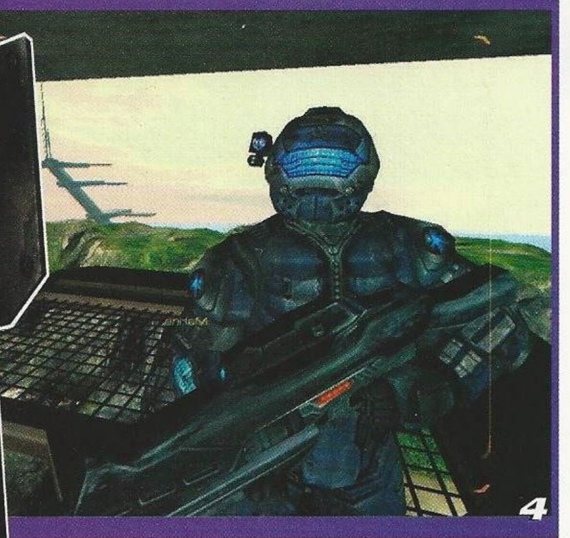
1

Unreal II possède plusieurs particularités. Les deux plus évidentes sont sans doute que nous tenons la suite d'une franchise devenue mythique, et que le jeu est le pendant Solo d'Unreal Tournament 2003. Comprenez qu'il en possède les mêmes caractéristiques, avec un moteur 3D hallucinant, pourvu d'effets jubilatoires. On pense notamment au système physique *rag-doll*, mais on pourrait aussi citer pas mal d'autres innovations... Que du bon sur le papier ! Assez pour en faire l'un des titres les plus attendus de l'année. Assez aussi pour en faire l'une des plus grosses déceptions. Malheureusement.

Développé par Legend Entertainment, en collaboration avec Epic, ça commençait pourtant bien. Incarnant le prototype parfait de l'anti-héros, le Marshall John Dalton tout juste viré des Marines, nous voici affectés au fin fond de la galaxie sur le vaisseau Atlantis. Sur l'appareil peu glorieux séjournent également trois coéquipiers : Aida (une brune plantureuse et experte en stratégie), Isaac (un spécialiste des armes et de mécanique) et Ne'Ban (l'E.T. farfelu, débarqué grâce à un programme d'échange). Des personnages secondaires assez typés (ils cachent tous un gros problème...) qui seront le fil conducteur nécessaire à la compréhension de l'univers d'Unreal.

Outre les fameux Skaarjs et leurs esclaves izarians, Unreal fait aussi l'objet d'une lutte entre des corporations humaines. Cela offre un panel d'adversaires riche et varié pour un titre orienté action, tout ce beau linge désirant la même chose que vous : retrouver 7 artefacts capables de créer une arme surpuissante. Une quête de planète en planète qui passe par la rencontre de chacune des factions. Au total, c'est une douzaine de missions, entrecoupées de cinématiques, qui s'offrent au joueur.





1 Sniper. Neuf niveaux de zoom pour ce mode toujours aussi appréciable.

2 Flambant. Les effets de flammes sont parmi les plus spectaculaires jamais vus.

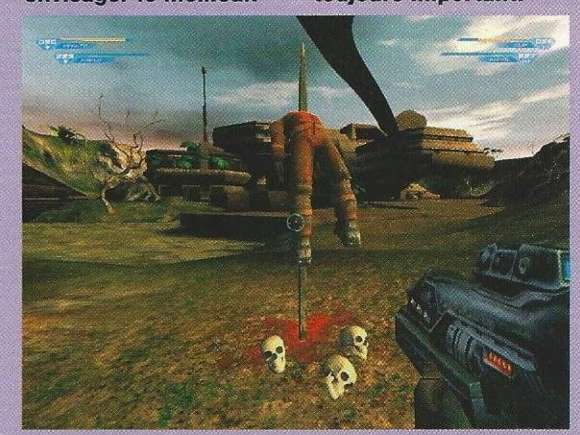
3 Tourelles. Dans cette mission, Isaak vous enseigne le fonctionnement des tourelles et barrières de défense.

4 Marines. Les premiers pas dans le jeu donnent le ton sur la qualité des modèles.

Hostile

L'accueil ne sera pas chaleureux... Sans être gore, le premier contact avec Unreal II laisse envisager le meilleur.

Mais ça retombe rapidement, bien que le niveau de détails soit toujours important.







Tout débute pour le mieux, si ce n'est pour l'ambiance musicale. Enfin, les goûts et les couleurs, hein... Toujours est-il que le jeu "bombe" lorsque vous activez l'EAX ! Mais c'est côté graphismes qu'Unreal II détonne. Les architectures et le level design surclassent tout ce qui s'est fait jusqu'ici. Même UT 2003, c'est dire ! Les environnements sont très variés : désert, neige, forêts, jour, nuit, intérieurs, extérieurs... Un régal sur toute la gamme !

Et les détails ne manquent pas : taches de pluie acide au sol, effets de particules à gogo, flare, brouillard, petites bestioles indigènes qui se carapatent, différents effets d'eau... Unreal II s'apparente à une sacrée démonstration technologique et offre un vrai dépaysement. Rien à dire non plus sur les modèles 3D, premiers bénéficiaires de cette technique : c'est superbe ! Les armes ne sont certes pas très originales, mais nombreuses. On retrouve les grands classiques (fusil, snipe, BFG...) avec un système de tir alternatif. Quelques-unes (de type Alien) ne sont accessibles qu'une fois découvertes dans certains niveaux.

Des aliens sous stéroïdes, des mutations génétiques, des corporations rivales, un moteur 3D qui tue... Vous vous dites sans doute qu'il y a là tous les ingrédients pour faire d'Unreal II un superbe jeu ? Verdict : non ! Et pourtant, quelques missions de défense où vous devez poser des tourelles, des barrières, diriger une équipe (c'est sur ce point que le jeu nous était présenté lors des derniers E3) laissaient présager quelque chose de grand.

Aussi impressionnant soit-il techniquement, Unreal II possède d'énormes lacunes. On peut passer sur le manque d'originalité, se dire que les missions ultra classiques (aller au point A pour activer tel interrupteur et ainsi ouvrir le passage vers le point B) sont peut-être inhérentes au genre. Le bémol est que ce vide scénaristique est apparent, qu'il nous saute aux yeux même. Plutôt que d'assumer et dire que



ACTION

UNREAL II



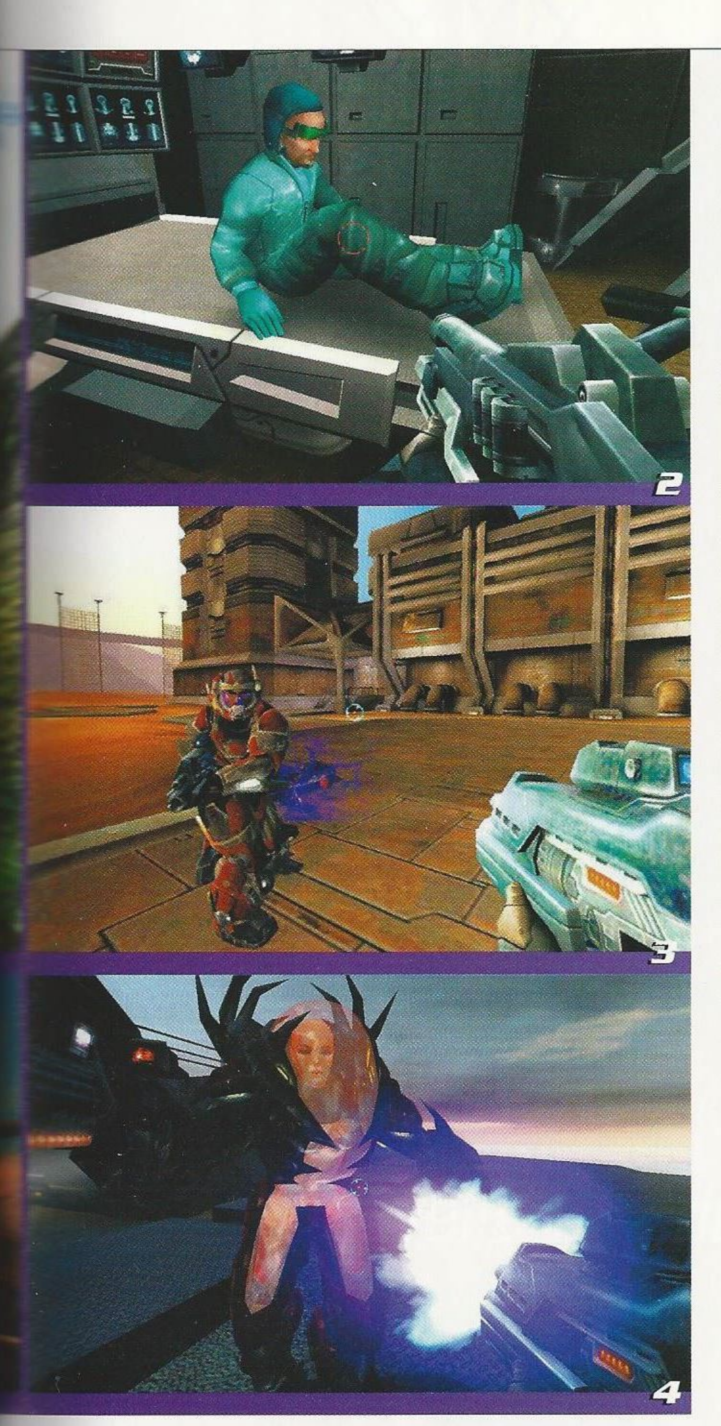
"faute d'histoire, on va administrer aux joueurs une bonne dose d'adrénaline", les développeurs de Legend sont partis sur une mauvaise piste : vouloir nous impliquer dans une aventure épique sans une once d'imagination.

Du coup, c'est inévitable, tout est parsemé d'emprunts aux classiques du genre. Et pas de ces emprunts en forme de gimmicks ou de clins d'œil qui font rire. Plutôt ceux du gars qui pense avoir une idée révolutionnaire alors qu'on l'a déjà vue 500 fois en 10 ans. Gênant ! Exemple : un des niveaux nous immerge dans une base pour enquêter sur le massacre de scientifiques. Surprise : ils faisaient des manipulations génétiques. Ils ne vont quand même pas nous dire que ces expériences produisent des araignées mutantes ? Si ! Ils n'oseront pas nous faire le coup de la chambre de pressurisation avec les bestioles qui éclatent ? Eh bien, si ! Pareil ! Et l'arme qui envoie des araignées ? Dedans, on vous dit ! Consternant !



1

A force d'évoluer de "déjà-vu" en "déjà-vu" (Half-Life, Quake… toute la gamme est récitée) dans des niveaux ultra linéaires, on se positionne forcément en retrait par rapport à l'histoire. Et c'est vraiment ce qui empêche cette suite d'être qualifiée de grand jeu. Unreal II se révèle en fait être une belle femme, superbe même, mais frigide et avec un poster de François Valery dans sa chambre. C'est d'autant plus rageant, qu'outre le manque de scénariste et de metteur en scène inspirés, le game design est désespérément vieillot. Si, pour un produit au potentiel "Triple A" (blockbuster), ne pas appliquer des solutions basiques (limiter le nombre de sauvegardes, les munitions…) pour créer une tension parait déjà incompréhensible, offrir des



1 Immersion. Les cinématiques se résument souvent à votre arrivée sur une planète.

2 Rencontres. Sauver ce scientifique ne vous attirera pas que des remerciements.

3 Défense. Certaines missions consistent à protéger un lieu de vagues d'assauts ennemie.

4 Reflets. A défaut d'adrénaline, ce sont les effets qui nous saisissent pendant les combats.

Casting

Entre les missions, deux cinématiques se déclenchent. La première, inutile, vous montre un vaisseau qui revient vers l'Atlantis. La seconde dévoile la suite de l'histoire. Une fois sur l'Atlantis, vous pourrez discuter avec vos coéquipiers avant de repartir. Le vaisseau ne sert qu'à en savoir plus sur le scénario. Oups !



Aida. Joueuse d'échecs en 3D, une surdouée devenue experte en stratégie.

Ne'Ban. Arrivé grâce à un programme d'échange, c'est l'extra-terrestre farfelu de service.

John Dalton. Vous. Déclassé des Marines, l'action vous manque. Pas pour longtemps.

niveaux linéaires en ne proposant aucun choix aux joueurs (ne serait-ce que pour la "*replay value*" d'un jeu exclusivement Solo), relève carrément du suicide.

Avec ces manques rédhibitoires, le verdict peut sembler évident. Il ne l'est pas, car Unreal II est graphiquement le plus beau Quake-like à ce jour. Si les développeurs de Legend paraissent désuets comme scénaristes et *game designers*, ils n'en restent pas moins d'incroyables techniciens. Leur travail somptueux sur les environnements avec des architectures de folie est là pour nous le rappeler. Si le plaisir des yeux passe avant tout pour vous ou que vous voulez voir ce qui se fait de mieux en technique et en level design, foncez ! Mais si votre budget est plutôt serré, attendez qu'il arrive en occase. Le jeu possède sur le long terme un handicap de taille : il est strictement Solo. Passé la dizaine d'heures de jeu, l'éditeur de carte et le créateur d'effets vous occuperont-ils ? A vous de voir. Moi, non !

Cooli

UNREAL II — ±49€



DÉVELOPPEUR :	Legend Entertainment
ÉDITEUR :	Atari
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	immédiate
SITE INTERNET :	www.unreal2.com

COMPARATIF :
1 - Unreal Tournament 2003 ; 2 - Return To Castle Wolfenstein ; **3 - Unreal II**

☺
- Un moteur somptueux
- L'architecture des niveaux
- Accessible aux novices

☹
- Trop court
- Trop linéaire
- Histoire pas accrocheuse
- Aucune *"replay value"*

CLASSEMENT

GRAPHISME	98 %
SON	85 %
PRISE EN MAIN	90 %
ATMOSPHÈRE	95 %
DESIGN	75 %
MULTIJOUEURS	-

81

ZAPPER

1 Bug TV. L'histoire commence avec une cinématique, assez drôle d'ailleurs.

2 Design. Le jeu s'avère vraiment joli, et les effets de lumière sont parfois somptueux.

Changez de chaîne

LE JEU

Vous incarnez un cricket habitué à glander devant la télé. Mais là, son meilleur ami (qui, accessoirement, lui servait d'antenne) a été enlevé par Maggie la Pie... Vous savez ce qu'il vous reste à faire pour revoir l'émission *30 millions d'Amis* !

IL EST HASARDEUX DE SORTIR UN TEL JEU EN MÊME TEMPS QUE RAYMAN. A MOINS DE NE PAS VISER LA MÊME CIBLE...

Connaissez-vous Zapper et Zipper ? Non, ils ne sont pas sur un bateau et personne ne tombe à l'eau. Et ce ne sont pas non plus les nouveaux Bonnie and Clyde que toute la police guette un flashball à la main. Ni les héros du feuilleton de l'été que nous prépare TF1. Non, non et non ! Il s'agit en fait des derniers venus sur la scène des jeux vidéo.

Zapper est un petit criquet qui, visiblement, aime bien glander devant la télé. Mais avec le râteau qu'il a hérité de Paul Prébois, il capte mal la chaîne National Geographic, sur le câble. Et comme son petit frère (vous l'aurez compris : lui, c'est Zipper) ne sait rien faire de ses six pattes, il décide de s'en servir d'antenne. Allez, hop ! Il l'empoigne, passe le bras par la fenêtre et le tour est joué.

Maggie la Pie (voleuse, bien sûr) profite d'un moment d'inattention pour enlever Zipper. Nul ne sait si c'est l'instinct fraternel ou le désir de voir la fin de son émission préférée qui dicte sa conduite, toujours est-il que Zapper aiguise ses petites antennes (électriques, ça peut servir) et part au secours de son frangin. Bravant tous les dangers, il le sauvera des serres de Maggie.

Le scénario ne laisse aucun doute sur le fait que ce titre est destiné aux plus jeunes... Le gameplay non plus, d'ailleurs. Tout le monde connaît les jeux de stratégie "tour par tour". Eh bien, Zapper est un jeu de plates-formes "case par case". La liberté de mouvement n'est donc pas énorme et influe directement sur le niveau de difficulté. Ici, on ne meurt pas quand on freine trop tard, mais quand on appuie bêtement sur une touche.

Les minots en prennent plein les mirettes. En effet, les graphismes sont de tout premier ordre. Des couleurs agréables, des effets de brillance étonnants, des environnements très divers... En tout, Zapper vous permettra de parcourir quatre mondes bien distincts, découpés en 17 niveaux aux principes très différents. Du beau boulot en somme !

Certes, on est loin d'un Rayman, dont le troisième opus sort au même moment. Mais la cible n'est pas la même... Les plus vieux zapperont Zapper !

Socrates



ZAPPER ±30€

DÉVELOPPEUR :	Blitz Games
ÉDITEUR :	Infogrames
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	7 mars 2003
SITE INTERNET :	www.infogrames.com

COMPARATIF :
1 - Rayman 3 : Hoodlum Havoc ;
2 - Zapper ; 3 - Kao The Kangaroo

CLASSEMENT

GRAPHISME	91 %
SON	78 %
PRISE EN MAIN	82 %
ATMOSPHÈRE	84 %
DESIGN	80 %
MULTIJOUEURS	-

☺
- Les graphismes, vraiment soignés
- Les décors, très variés
- On n'avait jamais dirigé de cricket...

☹
- Le principe du jeu de plates-formes "case par case"
- Essentiellement destiné aux plus jeunes joueurs

78

SHADOW OF MEMORIES



LE JEU

Vous incarnez Eike Kush, qui vient tout juste d'être assassiné. Mais rassurez-vous, l'histoire ne fait que commencer puisqu'il se voit offrir la possibilité de voyager dans le temps. Pour modifier le cours de sa vie et, pourquoi pas, celui du monde !

1 Capharnaüm. La vision du purgatoire "made in Konami". C'est en tout cas dans cette antichambre que vous vous réveillez après chacune de vos morts... Autant dire, souvent !

2 Ambiance. Homunculus, un mystérieux personnage, va épauler Eike dans sa quête, avec son côté aérien et sa touche de poésie.

Un jour sans fin

KONAMI RESSORT LA GROSSE ARTILLERIE QUI A FAIT, AUTREFOIS, DES RAVAGES SUR PS2. L'ADAPTATION DE CE JEU D'AVENTURE PARVIENDRA-T-ELLE ENFIN À REVIGORER UN GENRE QUI SE MEURT ?

Apparu sur consoles en 2001, Shadow of Memories est l'un des premiers jeux initialement sortis sur PS2 à être convertis par Konami Europe. Son développement a débuté il y a quatre ans déjà, alors qu'il était prévu pour la PlayStation, première du nom. Ça ne nous rajeunit pas ! Et ça ne rajeunit pas non plus le titre qui, techniquement, s'avère aujourd'hui un peu faiblard. Mais heureusement, son atout réside dans son scénario.

Shadow of Memories est en effet un jeu avec une histoire d'un raffinement rare. Eike Kusch est poignardé dans le dos sans raison apparente, alors qu'il déambulait dans les rues d'une ville allemande. Au lieu d'avoir des ailes dans le dos, de voir pousser des cornes sur sa tête, ou encore d'être réincarné en poulpe, il se réveille dans une pièce bordélique. C'est alors que celui qui se présente comme le Guide lui propose de revenir à la vie pour changer sa destinée.

Il peut voyager dans le temps à l'aide d'un Digipad, un portefeuille rechargeable avec des sphères que l'on trouve en pleine rue, dans les coins d'une pièce sombre et même dans la moustache de Loïc. Le problème avec ce soft, c'est qu'on ne sait pas vraiment sur quel pied danser : ambiance éthérée, synopsis béton, mais réalisation limite... Proche d'un *Retour vers le futur* ou d'*Un Jour sans fin*, il est parfois affaibli par un déroulement linéaire et un gameplay douteux.

Les actions possibles sont trop rares : pas de combats, tout juste a-t-on le droit de ramasser des objets et de les utiliser. Du coup, l'interface ne souffre d'aucun défaut, tant on y a rarement recours. En fait, on passe le plus clair de son temps à dialoguer avec un personnage pour que ce dernier sorte la phrase qui débloquera la prochaine étape. Les objets clefs sont positionnés de façon évidente. Quant aux endroits à visiter, leurs portes clignotent !

Reste la gestion du temps qui, elle, est irréprochable. Ainsi, votre première mission sera de retourner une demi-heure avant votre assassinat et de rameuter un maximum de monde sur les lieux du crime. Ainsi, à l'heure fatidique, votre

3 1902. Retour un siècle avant votre mort, pour voir ce qui se tramait alors dans l'ancien manoir de la ville. Le jeu vous expédie même au temps des alchimistes, en 1502 !

4 Sexy. Même s'ils sont européens, tous les persos semblent sortis tout droit de mangas. Dana, la serveuse du bar où vous ressuscitez, va vite être mêlée à votre destin.

5 Interminables. Compte tenu de la longueur des cinématiques, vous ne prenez la main que quelques petites secondes avant l'irréparable !

6 Héros. Très souvent, vous serez amenés à sauver des gens.

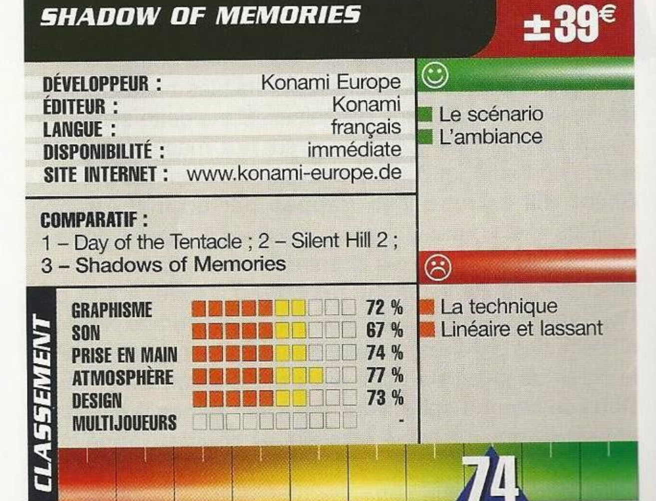
7 Rencontre. Il faut courir après des gens pour leur soutirer deux phrases.

meurtrier fera demi-tour. Vos missions, justement, vous seront notifiées par une diseuse de bonne aventure, que vous consulterez assez souvent.

Vous devrez retourner en 1980 pour empêcher l'assassinat (encore un) de la femme d'Eckart, le directeur du musée de la ville. 1980, c'est aussi l'année de naissance de Dana, la serveuse du café où vous réapparaissez après chaque échec. Tout est lié.

Différentes fins possibles viennent un peu briser la linéarité du gameplay, pas si excitant que ça malgré tout. Avis aux fans du genre, et uniquement aux fans. Trop de défauts desservent le scénario, similaire en tout point à celui de l'original. On attendait beaucoup mieux. Reste à espérer que les prochaines adaptations de la firme japonaise seront plus convaincantes !

Jérôme



SHADOW OF MEMORIES — ±39€

DÉVELOPPEUR :	Konami Europe
ÉDITEUR :	Konami
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	immédiate
SITE INTERNET :	www.konami-europe.de

COMPARATIF :
1 – Day of the Tentacle ; 2 – Silent Hill 2 ; 3 – Shadows of Memories

☺
- Le scénario
- L'ambiance

☹
- La technique
- Linéaire et lassant

CLASSEMENT

GRAPHISME	72 %
SON	67 %
PRISE EN MAIN	74 %
ATMOSPHÈRE	77 %
DESIGN	73 %
MULTIJOUEURS	-

74





SILENT HILL 2 : DIRECTOR'S CUT

LE JEU

Vous affrontez vos peurs suite à l'appel de votre femme décédée. Dans cet univers lugubre, le cauchemar est assuré : monstres hideux, angles de caméras angoissants, ambiance malsaine…

Le portage de l'angoisse

OH, UN SURVIVAL HORROR SUR PC ! LES TEXTURES HIDEUSES ET LE SCÉNARIO ANGOISSANT VOUS FERONT DÉLICIEUSEMENT FRÉMIR…

Vous aimez vous faire peur ? Tant mieux ! Quelques années après Alone in the Dark, qui faisait figure de précurseur en matière de "jeux d'horreur", Silent Hill 2 débarque sur PC, après avoir fait les beaux jours (et les mauvaises nuits) des consoleux. Dans cette série, dont l'opus original n'est jamais sorti sur nos machines, on frissonne non-stop, et l'univers s'avère des plus glauques.

Silent Hill est une ville frappée par un mal étrange, dont les effets dévastateurs sont visibles à tous les coins de rues. Zombies, monstres et autres maladies mentales touchant ses habitants en ont fait un lieu à éviter à tout prix. Pourtant, Konami, n'écoutant que son courage financier, n'hésite pas à y envoyer régulièrement des quidams… Pour le plaisir de joueurs en mal de sensations fortes.

Dans ce second opus, vous incarnez James Sunderland et recevez une mauvaise nouvelle par courrier. Céline disait que les mauvaises nouvelles arrivaient toujours par lettre. Et pour cause, puisque cette fois, l'expéditeur se trouve être Mary, votre femme. Petit problème : elle est décédée il y a trois ans. Toujours est-il qu'elle vous donne rendez-vous à Silent Hill. Une fois sur place, vous prenez peur : tout est texturé comme il y a trois ans ! En fait, Silent Hill 2 met mal à l'aise à tous les niveaux.

Le scénario, version "*director's cut*", propose au héros bon nombre de scènes angoissantes. Le premier niveau, qui se déroule dans un cimetière étouffé par le brouillard, donne le ton. C'est alors que vous rencontrez Angela, qui est venue chercher sa famille. Bien glauque, la fille ! Après cela, on arrive à Silent Hill, par l'est de la ville.

Et boum ! Du zombie comme s'il en pleuvait ! Courses-poursuites, explorations, énigmes, changement d'immeuble et rebelote ! Puis arrive le premier boss. Une fois que vous en serez venu à bout, vous pourrez quitter ces satanés immeubles chiants à mourir (de peur). Cap à l'ouest, pour visiter d'autres coins, comme l'hôpital. Le scénario s'avère subtil, sacrément bien ficelé, et avec une multitude de fins.

1 Ça rame. Le moteur avoue parfois ses faiblesses. Heureusement, il y a le brouillard.

2 Casse-tête. Au milieu de tous ces monstres, vous aurez à résoudre de nombreux puzzles.

3 Escorte. Vous croiserez Maria, la copie-carbone de votre épouse, et vous devez la protéger.

4 Cooli. Fais pas l'con, bon sang ! Tu vas le faire, le sommaire du 164 !

5 Glauque. La nuit, la torche, le cimetière...

Pour tenir le joueur en haleine, il faut le guider vers des éléments effrayants. D'où la linéarité. Malgré tout, le jeu est suffisamment accrocheur pour qu'on aille voir ce qui se trame derrière la porte d'où émanent des bruits bizarres. La bande-son est en effet prépondérante dans ce genre de jeu. Ici, pas de soucis !

La modélisation est bonne et l'animation, correcte. Reste la gestion de la caméra. Toujours sous des angles tordus pour foutre la trouille au joueur. Son contrôle est automatique (semi-catastrophique) ou semi-automatique (carrément catastrophique). Par ailleurs, le mappage de la direction change sans cesse, et le perso se paye un mur à tous les coups. Fatigant, mais pas rédhibitoire.

En bref, Silent Hill 2 a bénéficié d'un portage plus soigné que celui de Shadow of Memories. Néanmoins, le jeu souffre encore de ses origines. Dommage, car l'histoire est bonne, et le pari de vous faire frémir est tenu.

Jérôme

SILENT HILL 2 — **±49€**

DÉVELOPPEUR :	Konami Europe
ÉDITEUR :	Konami
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	immédiate
SITE INTERNET :	www.konami-europe.de

COMPARATIF :
1 - Alone in the Dark 4 ; 2 - Silent Hill ; 3 - Nightmare Creatures

:)
- L'ambiance
- Les monstres
- L'originalité

:(
- Certaines textures
- Peu de nouveautés par rapport à la version PS2

CLASSEMENT

GRAPHISME	86 %
SON	79 %
PRISE EN MAIN	76 %
ATMOSPHÈRE	74 %
DESIGN	76 %
MULTIJOUEURS	-

82

STRATEGIE

PRAETORIANS

LE JEU

Vous êtes à la tête des légions romaines lors des campagnes de Jules Cesar, empereur de Rome



1 En formation ! La position Tortue des légionnaires est la plus efficace lors d'un siège de château.

2 Rush. La cavalerie est très rapide et permet de faucher les ennemis qui attaquent d'une position élevée.

Au service de l'empereur



QUELQUES ANNÉES APRÈS LA SORTIE AU CINÉMA DE *GLADIATOR*, C'EST AU TOUR DU JEU VIDÉO DE REVÊTIR LA TUNIQUE ROMAINE...

Si à première vue, la comparaison avec n'importe quel autre RTS s'impose, en y regardant de plus près, on s'aperçoit que Praetorians, développé par la société espagnole Pyro Studios (Commandos), ne répond pas du tout aux mêmes critères. Primo, vous appliquerez le manuel du parfait petit tribun lors des campagnes militaires : conduire son armée au front, annihiler l'ennemi, assiéger des villages à coups de catapultes, de trébuchets et de béliers pour ensuite recruter leurs habitants et ainsi former de nouvelles troupes... Deuzio, si tous les RTS utilisent le modèle de la microgestion, où chaque unité est un élément à part entière, Praetorians a choisi de jouer la carte du groupe, ce qui correspond plus à l'image des armées romaines.

Cours d'histoire ! On répète en chœur. La légion est composée d'à peu près six mille soldats, répartis en dix cohortes, elles-mêmes divisées en trois manipules qui à leur tour se retrouvent sectionnées en deux centuries. Ce qui nous fait cent hommes pour la plus petite formation... Difficile dans ce cas d'accorder une importance à chaque soldat puisque, de toute façon, ils sont censés vivre pour le groupe, et non penser par eux-mêmes. D'ailleurs, comme le dit la devise de l'armée : "réfléchir, c'est désobéir !". Et puis, les développeurs rencontreraient sûrement des difficultés pour afficher autant de personnages à l'écran (Cossacks est un cas à part, GSC ayant développé un moteur 3D/2D astucieux).

STRATEGIE

PRAETORIANS



1 Acculé. Avec les piquiers en tête de formation, les cavaliers n'ont pas d'autre solution que de s'enfuir.

2 Voyage diplomatique ? Vos campagnes vous feront parcourir toute l'Europe, mais aussi l'Egypte.

Tout ça n'entache pourtant pas le côté stratégique, car le joueur, même s'il possède en théorie des milliers de guerriers, ne gère au final qu'une dizaine de formations, voire une vingtaine, qu'il doit positionner judicieusement sur le champ de bataille. Du coup, la configuration du terrain sur lequel vous engagez les hostilités prend une réelle importance. Les positions les plus élevées sont naturellement les plus recherchées pour des unités comme les archers. En effet, elles leur permettent d'augmenter la distance de leurs tirs. Postées ainsi, il se peut même que leur bête noire, les cavaliers, soit décimée avant même de les approcher.

Certaines missions en Solo vous mettront d'ailleurs dans des situations difficiles (par exemple, en infériorité numérique) pour vous faire comprendre tous les avantages d'une telle position. Seul petit problème : l'IA de l'ennemi a parfois du mal à réagir et n'utilise que très rarement le mode Courir. En tout cas, on vous laisse le temps de vous concentrer sur les affrontements car, comme dit précédemment, il n'existe aucune gestion de ressources. Les trois seuls facteurs que vous contrôlez sont le nombre d'hommes disponibles dans les villages pour l'enrôlement, les points d'honneur gagnés au combat vous servant à recruter les unités d'élite (cavaliers), et la barre d'endurance utilisée par toutes les troupes pour effectuer des actions spéciales (javelots) et se déplacer plus rapidement.

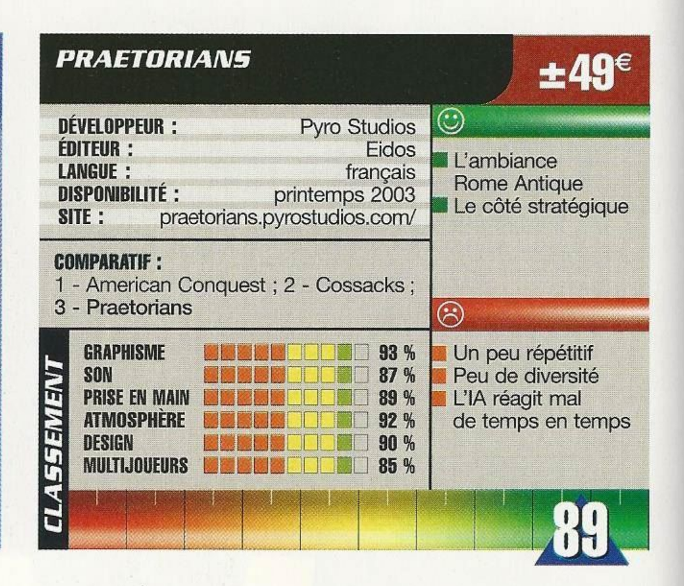
UN JEU CORRECT DONT ON RETIENDRA L'ENVIRONNEMENT...

Cette dernière jauge s'avère surtout utile pour les unités dites "spéciales", comme le Médecin ou le Tribun, qui possèdent des pouvoirs très précieux (soins, regain d'endurance). C'est à ceci que se résume Praetorians, et si les combats s'avèrent bien fichus, on finit néanmoins par s'ennuyer ferme, compte tenu du manque de diversité et de la répétition des schémas stratégiques. Et puis, il n'apporte pas grand-chose au genre et fait difficilement le poids fasse à un American Conquest. Bref, un jeu correct dont on retiendra principalement l'environnement "Rome Antique", qui s'avère très agréable.

Loïc Claveau

Empire ou pas ?

Bien que la campagne Solo ne vous place que dans la peau des Romains, les modes Escarmouche et Multijoueurs vous permettent d'incarner les Gaulois et les Egyptiens. Ils ne disposent pas des mêmes formations disciplinées, mais s'appuient plutôt sur la force brute (en ce qui concerne les premiers) et la science combinée au fanatisme (pour les seconds). Mais dans l'ensemble, vous ne devriez pas être trop dépaysés puisque la plupart des soldats ont des fonctions équivalentes.



PRAETORIANS ±49€

DÉVELOPPEUR :	Pyro Studios
ÉDITEUR :	Eidos
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	printemps 2003
SITE :	praetorians.pyrostudios.com/

COMPARATIF : 1 - American Conquest ; 2 - Cossacks ; 3 - Praetorians

☺
- L'ambiance Rome Antique
- Le côté stratégique

☹
- Un peu répétitif
- Peu de diversité
- L'IA réagit mal de temps en temps

CLASSEMENT

GRAPHISME	93 %
SON	87 %
PRISE EN MAIN	89 %
ATMOSPHÈRE	92 %
DESIGN	90 %
MULTIJOUEURS	85 %

89

bigben interactive

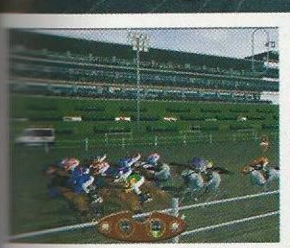
EVEILLEZ VOS SENS ...

HORSE RACING MANAGER

Pariez sur le bon cheval !

Propriétaire, Parieur ou Jockey, sachez faire les choix qui vous mèneront à la victoire.





















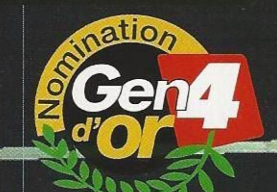


ACTION

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL

LE JEU

Vous incarnez Sam Fisher, un agent plus que secret. Votre mission : défendre par tous les moyens mis à votre disposition les libertés américaines.



Génial.
En longeant un mur, si on saute deux fois de suite, Sam se colle comme ça au mur. Incroyable et si pratique !

Lumière sur un hit

Les effets de lumière produits s'avèrent stupéfiants. Les ombres portées au travers des vitres sont à même de vous faire interrompre votre partie pour mieux les contempler. Chaque source lumineuse a un rendu qui lui est propre : écran d'ordinateur, halogène... Du coup, votre ombre est votre pire ennemie. Et vous tuez plus d'ampoules que de sbires.





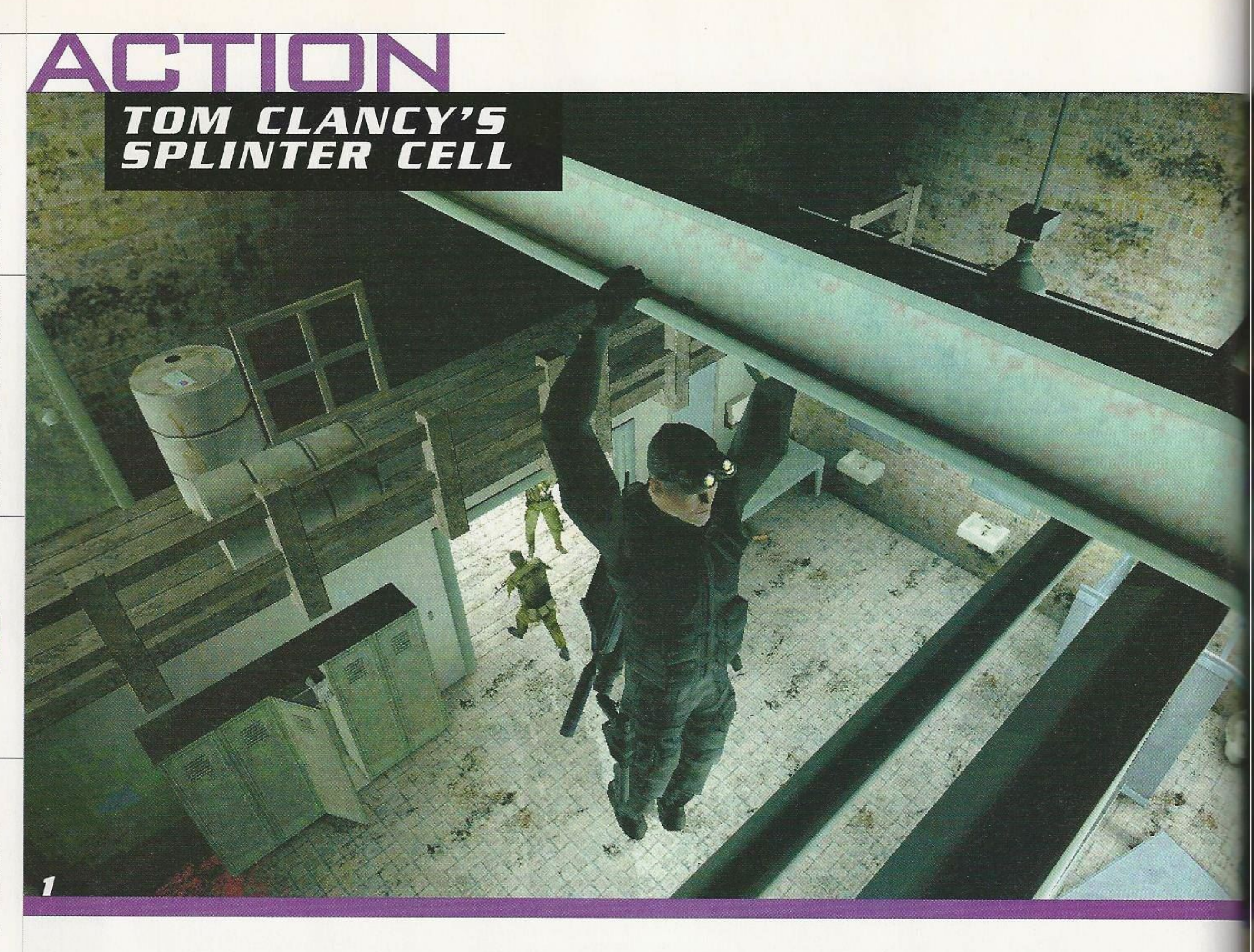
Une infiltration d'adrénaline

LÉO AVAIT FAIT LA PREVIEW. DES AMIS Y JOUAIENT SUR XBOX DEPUIS QUELQUE TEMPS. TOUS CES GENS SE COMPORTAIENT DE FAÇON ÉTRANGE. ILS LONGEAIENT LES MURS ET PORTAIENT EN PERMANENCE UN CASQUE SURMONTÉ DE TROIS LOUPIOTTES VERTES... DÉSORMAIS, TOUT EST CLAIR !

C'est trop beau pour être vrai. Un jeu qui vous scotche autant que ce Splinter Cell, ça n'existe pas ! Enfin, ça n'existait pas. L'intro, qui vous tient en haleine, vous plonge dans un univers fait de terribles secrets et d'enjeux obscurs. Avec sa gueule de Georges Clooney, Sam Fisher, le héros, semble dire : « Ferme-la, petit !". Un scénario à couper le souffle, un suspense haletant, un gameplay d'une richesse absolue, une musique digne des plus grands blockbusters, un réalisme à tout épreuve, une réalisation hors norme... Tout y est ! Ubi Soft Montreal a sans doute réalisé le meilleur Tom Clancy qui soit.

Sam est un agent secret plus que secret. A côté de lui, James Bond n'est qu'un gugusse tout juste bon à tourner dans un mauvais remake de *L'Arme fatale*. Recruté par la National Security Agency, il est chargé de protéger les libertés américaines : il peut donc tuer qui il veut, faire ce qu'il veut... mais toujours sans couverture. Les Etats-Unis nieraient avoir eu vent de son existence en cas de pépins. Et loin d'être un jeu de brutes épaisses avec du snipe et des tonnes d'explosions, ce titre fait dans la finesse. Pour de l'infiltration pure et dure ! Peu de gadgets, le minimum vital, tout simplement. Peu de meurtres, d'où la nécessité d'avoir plus de matière grise que de balles.

Votre première mission : trouver pourquoi deux gars de la CIA ont disparu en Géorgie. L'un d'eux a infiltré le gouvernement et couic ! L'autre a enquêté sur sa disparition et couic ! On a l'habitude de dire : "Jamais deux sans trois !"... Il n'est pas si sûr que vous vous en sortiez. Et si c'est le



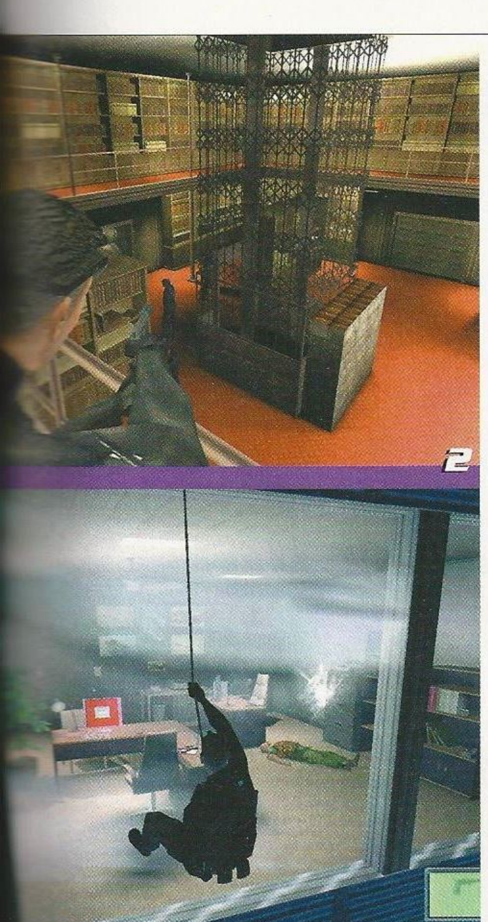
cas, alors l'histoire explose littéralement. Scandale ! Et c'est parti pour un tour du globe, de la Chine au bureau central de la CIA. On est en 2004 et la Troisième Guerre mondiale est sur le point d'éclater depuis quelque temps. Comme souvent, c'est à vous que l'on fait appel quand il s'agit de sauver le monde.

Ce jeu repousse toutes les limites. Les missions qui semblent un peu linéaires de prime abord ne le sont pas du tout au final. Le réalisme adopté les en sauve : détruire toutes les sources lumineuses possibles, éviter les rondes, faire attention au sol sur lequel on marche (piétiner le verre cassé des lampadaires pourrait alerter les gardes), ne laisser aucune trace... Ce qui implique qu'il vous faudra planquer les rares cadavres que vous auriez laissé traîner. Car un macchabée qui baigne dans son sang, c'est l'assurance d'avoir une alarme qui se déclenche dans les minutes qui suivent. Même si on s'est cassé depuis des lustres !

Si vous êtes repéré, c'est foutu : trois balles et Sam s'effondre. A moins que vous ne le fassiez exprès : attirer l'attention en lançant des bouteilles, en profiter pour s'échapper ou pour mieux s'introduire. Tout est possible. Des autres jeux tirés du prolixe écrivain Tom Clancy, on retrouve l'habillage classique des Rainbow Six avec des flashs TV, des mails pour tenir informé le joueur et un aspect high-tech parfaitement maîtrisé.

Quant aux autres personnages, des ennemis le plus souvent, il vous est possible de les passer à tabac afin de leur soutirer des informations. Notées sur votre PDA, elles vous rencarderont sur des codes d'accès, des alliances secrètes, des détails croustillants... Intercepter des mails, regarder des émissions, écouter des conversations : tout est bon pour dénicher le moindre indice utile au déroulement de votre mission. Quand on voit le réalisme avec lequel tout cela est transcrit, c'est à en devenir schizo. On passerait sa vie dans la peau de ce personnage tant on rêve de lui ressembler.

Comment ne pas croire que ce jeu n'en est pas un, mais que tout cela est bien réel. Autre exemple : la mission où on suit deux Chinois qui rentrent dans une salle dont l'accès est impossible sans le code à la porte. Il faut se planquer, surgir au bon moment, mater avec les lunettes thermiques la chaleur du digicode et se barrer vite fait avant de finir en nems. Prenant. Impossible de se détourner de l'écran, il y a toujours une caméra à éviter ou à shooter. Et cette musique indescriptible, tellement entêtante qu'elle vous remet toujours dans le feu de l'action. Et les voix françaises, parfaites dans leur moindre intonation.

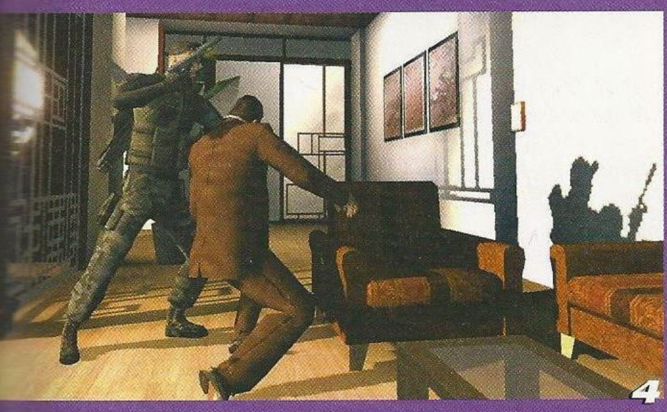


1 Discrétion. Toujours trouver un moyen pour ne pas se faire repérer. Cela vous amène dans des galères sans noms.

2 Ambiance. La richesse du scénario permet d'emmener Sam dans des endroits super variés. De quoi voir tous les côtés de l'infiltration.

3 Spiderman. Le nombre d'actions dont on dispose pour arriver à ses fins est très impressionnants. On a droit à un spectacle permanent, un vrai film sur votre écran.

4 Interrogatoire. Faites parler les gens que vous croisez, de gré ou de force !



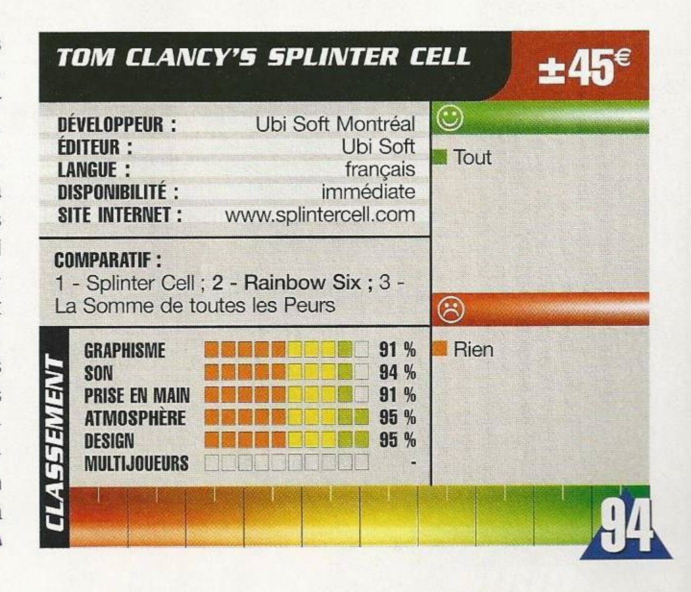
Etude comportementale

La fluidité de l'animation et le nombre de mouvements sont tout simplement incroyables. Sam Fisher peut tout faire. Beaucoup de combinaisons se révèlent possibles et tout est accessible avec très peu de touches. L'interface permet de réaliser des miracles. Les scènes de tirs sont gérées par un passage au sniper réellement bien fait, et le déplacement du héros permet vraiment de l'infiltration de haut niveau. On grimpe partout, on roule par terre, on court pour survivre. Epuisant !



Techniquement parlant, le jeu est sans doute parmi les toutes meilleures productions mondiales. Le moteur graphique n'est jamais pris en défaut. Allez voir l'encadré pour mieux comprendre le niveau atteint ici ! La caméra derrière la tête du héros, parfaitement contrôlable à la souris, est irréprochable et d'une fluidité phénoménale. Il n'y a aucun radar, mais la possibilité d'observer dans toutes les directions. Certainement un des critères techniques qui sera le plus "pompé" dans les prochains mois. Les textures sont d'une variété inouïe, et la modélisation est incroyable, compte tenu de la variété des objets intégrés.
Beaucoup de superlatifs dans ce test, mais ce n'est pas encore assez pour rendre compte de l'état de grâce dans lequel les aventures de Sam Fisher vous place. Une expérience unique qui sert désormais de référence, non seulement pour l'infiltration, mais aussi pour tous les autres en ce qui concerne le gameplay et l'ambiance. A jouer jusqu'à l'épuisement.

Jérôme



TOM CLANCY'S SPLINTER CELL — ±45€

DÉVELOPPEUR :	Ubi Soft Montréal
ÉDITEUR :	Ubi Soft
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	immédiate
SITE INTERNET :	www.splintercell.com

COMPARATIF :
1 - Splinter Cell ; 2 - Rainbow Six ; 3 - La Somme de toutes les Peurs

☺ Tout

☹ Rien

CLASSEMENT

GRAPHISME	91 %
SON	94 %
PRISE EN MAIN	91 %
ATMOSPHÈRE	95 %
DESIGN	95 %
MULTIJOUEURS	-

94

ACTUCES

UN CODE N'ARRIVE JAMAIS SEUL. ET POURTANT. LE MOIS DERNIER. VOUS AVEZ ÉTÉ DES DIZAINES DE MILLIARDS À PESTER CONTRE LE FAIT QU'IL N'Y AVAIT QU'UN SEUL CHEAT CODE POUR SIM CITY 4. SANS DOUTE AVEZ-VOUS ÉTÉ AUTANT DE MILLIARDS À L'UTILISER. ALLONS DONC À L'ESSENTIEL. SIM CITY 4 POSSÈDE EN EFFET DES CENTAINES DE CODES INUTILES. IL FAUT DONC FAIRE DES CHOIX. PAS DE SUPERFLU : THIS IS THE VERY BEST OF...

Medal of Honor : En Formation

Cliquez avec le **bouton droit** de votre souris sur le raccourci du jeu et sélectionnez les **propriétés**. Derrière la cible, ajoutez la **commande** suivante :

+set developer +set ui_console 1 +set cheats 1 +set thereisnomonkey 1

Démarrez une nouvelle partie **Solo** et appuyez sur la touche ² (sous la touche Escape). Vous pouvez maintenant entrer les **codes** suivants :



wuss
Toutes les armes et munitions

fullheal
Vie à 100%

dog
Invincibilité

noclip
Traverser les murs

Testé sur la finale française

Iron Storm

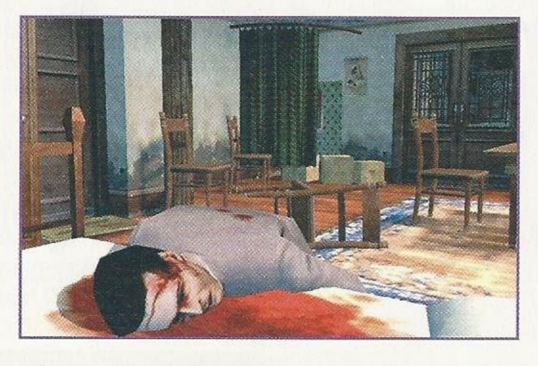
Pendant le jeu, appuyez sur la touche **Escape** et saisissez les **codes** suivants :

BLINDAX
Munitions

LATOUNGA
Santé

Testé sur la finale française





Mafia

Pendant une partie, appuyez sur **Shift** et ² (sous la touche Escape). Il ne vous reste plus qu'à saisir les **codes** suivants :

BADGANGSTERS
Invincibilité

DEADGUNS
Armes et munitions

Testé sur la finale anglaise

Metal Gear Solid 2

Cliquez avec le **bouton droit** de l'icône Metal Gear Solid et éditez les **propriétés**. Derrière MGSI.EXE, ajoutez **"-cheatenable"**. Maintenant, **pendant le jeu**, en appuyant sur ces différentes touches de fonction, vous aurez les **résultats** suivants :

F2
Invincibilité

F4
Munitions infinies

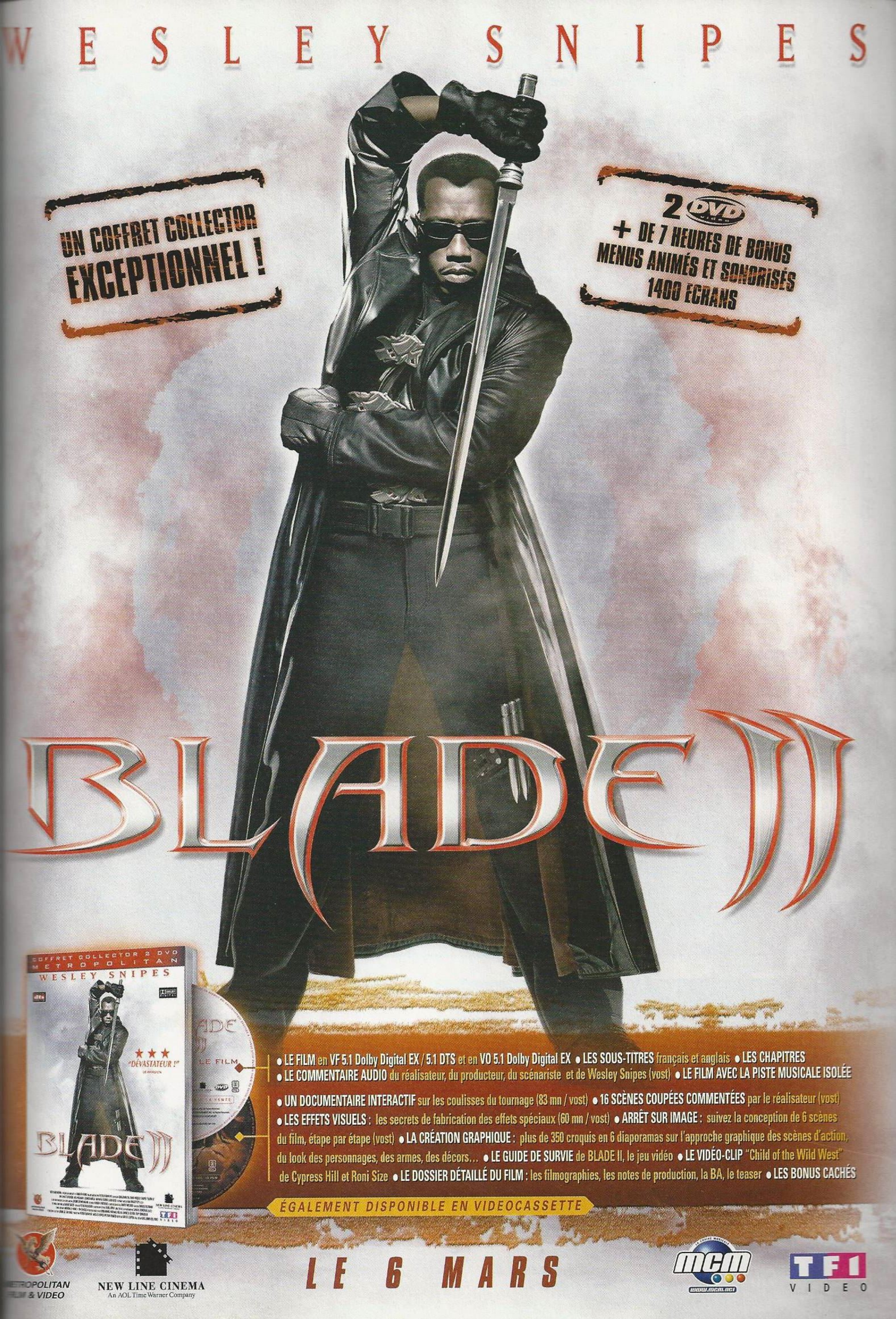
F5
Vue normale

F6
Vue d'observation

F7
Redémarrage rapide du niveau

Testé sur la bêta




WESLEY SNIPES
UN COFFRET COLLECTOR EXCEPTIONNEL !
2 DVD
+ DE 7 HEURES DE BONUS
MENUS ANIMÉS ET SONORISÉS
1400 ECRANS
BLADE II
COFFRET COLLECTOR 2 DVD
METROPOLITAN
WESLEY SNIPES
★★★
"DÉVASTATEUR !"
• LE FILM en VF 5.1 Dolby Digital EX / 5.1 DTS et en VO 5.1 Dolby Digital EX • LES SOUS-TITRES français et anglais • LES CHAPITRES
• LE COMMENTAIRE AUDIO du réalisateur, du producteur, du scénariste et de Wesley Snipes (vost) • LE FILM AVEC LA PISTE MUSICALE ISOLÉE
• UN DOCUMENTAIRE INTERACTIF sur les coulisses du tournage (83 mn / vost) • 16 SCÈNES COUPÉES COMMENTÉES par le réalisateur (vost) • LES EFFETS VISUELS : les secrets de fabrication des effets spéciaux (60 mn / vost) • ARRÊT SUR IMAGE : suivez la conception de 6 scènes du film, étape par étape (vost) • LA CRÉATION GRAPHIQUE : plus de 350 croquis en 6 diaporamas sur l'approche graphique des scènes d'action, du look des personnages, des armes, des décors… • LE GUIDE DE SURVIE de BLADE II, le jeu vidéo • LE VIDÉO-CLIP "Child of the Wild West" de Cypress Hill et Roni Size • LE DOSSIER DÉTAILLÉ DU FILM : les filmographies, les notes de production, la BA, le teaser • LES BONUS CACHÉS
ÉGALEMENT DISPONIBLE EN VIDEOCASSETTE
LE 6 MARS
METROPOLITAN FILM & VIDEO
NEW LINE CINEMA
An AOL Time Warner Company
mcm
www.mcm.net
TF1
VIDEO



Hearts of Iron

Pendant le jeu, appuyez sur **F12** et entrez les **codes** suivants :

coal	5000 unités de charbon
manpower	5000 hommes de plus en main-d'œuvre
oil	5000 unités de pétrole
rubber	5000 unités de caoutchouc
steel	5000 unités de fer
supplies	5000 fournitures
escorts	Escortes supplémentaires
transports	Transports supplémentaires
nuke	Une bombe nucléaire en plus
nofog	Brouillard de guerre oui / non
norevolts	Révoltes oui / non

Testé sur la bêta française



Project IGI 2



Appuyez **simultanément** sur les **touches** ci-dessous :

Shift gauche + Control gauche + F9	Ouvrir tous les niveaux
Shift gauche + Control gauche + F12	Passer au niveau supérieur

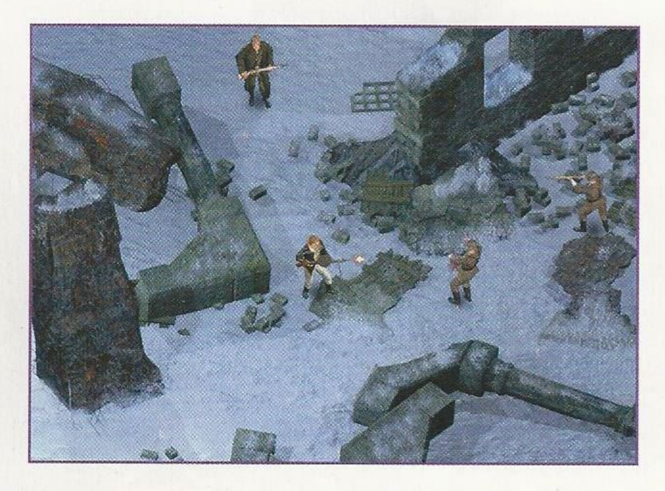
Scrabble Edition 2003

Si vous réussissez à **placer ANTICONSTITUTIONNELLEMENT** sur un **mot compte triple**, vous devriez gagner la partie.

Testé sur le jeu de plateau



Another War



Appuyez sur **O** pour aller au menu des **options** et, tout en maintenant la touche **Shift** enfoncée, tapez ces **codes** :

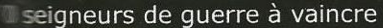
NOHIT	Equipe invincible
MONEY	1000 pièces
HEAL	Soigne toute l'équipe
AMMO	Munitions infinies
EXP	2000 points d'expérience

Testé sur la bêta anglaise

Warrior Kings Battles™

" L'IA la plus performante jamais vu dans un RTS "
PC Gamer

Le jeu de Stratégie Temps Réel de référence a enfin sa suite ...



- 70 seigneurs de guerre à vaincre
- Système d'Intelligence Artificielle entièrement remanié
- Mode Escarmouche (Skirmish mode solo ou multijoueurs)
- Mode Valhalla (Mode Guerre Totale solo ou multijoueurs)
- Mode Campagne (solo): 22 campagnes rejouables
- Plus de 70 unités de combat (éléphants de guerre, catapultes, archidruides, golems, etc...), contrôle optimisé des formations, gestion des ressources et des unités simplifiée, jeu entièrement en 3D
- Warrior Kings Battles fonctionne en stand alone (jeu complet)







Bientôt disponible
Préparez-vous à conquérir sur
www.warriorkingsbattles.com

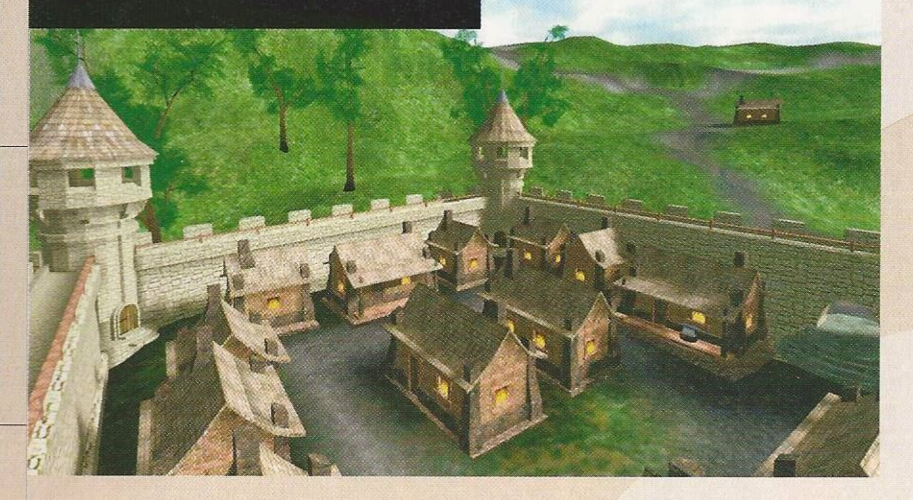




CD PC

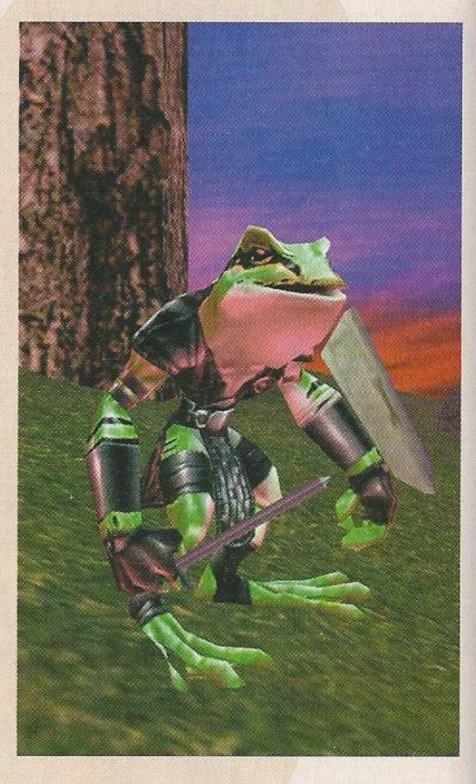
ACTUS

SUR LE NET



Nouvelle quête

Everquest n'en finit pas de sortir des extensions. A croire qu'elles sont produites à la chaîne. Bon, toujours est-il que la prochaine sera Legacy of Ykesha et qu'elle permettra aux joueurs d'accéder à une nouvelle race, les Frogloks, des créatures mi-homme mi-grenouille. Elle proposera aussi un plus grand nombre d'objets "stockables", ainsi que la possibilité de colorier ses armures et un utilitaire puissant dont le but est de vous faire trouver un groupe plus rapidement. Petit détail, tout aussi important, LoY ne sera disponible que sur le Net, en téléchargement !



Adellion français

C'est en développement depuis quelque temps, c'est beau, c'est massivement multijoueurs et ça sera entièrement traduit en français, grâce à nos amis canadiens d'Alchemic Dreams (www.alchemicdream.com). Son nom : Adellion. Il s'agit d'un jeu de rôle médiéval qui a volontairement coupé le "fantastique", car il se veut bien plus historique que fantaisiste. Nous aurons d'ailleurs l'occasion d'en reparler bientôt.... En effet, il est le premier à opter pour la mort permanente. Enregistrez-vous donc sur le site pour avoir la chance de participer au bêta test qui ne devrait tarder !

Vous saurez tout !



Enfin peut-être pas tout, mais toujours est-il que l'équipe de SOE vient de révéler certaines informations sur les Jedis, dans le très attendu Star Wars Galaxies. Et tenez-vous bien : afin de garder le taux de Jedis très bas, SOE a opté pour la mort permanente de ces êtres exceptionnels. Cette mort ne concernera bien sûr pas votre personnage principal qui, lui, sera immortel. Et si tout ceci vous paraît un peu flou, dirigez-vous vers un site incontournable (www.swg-fr.com) qui s'est fait un plaisir de tout traduire en français. En tout cas, une chose est sûre : la vie de Jedi n'aura rien de reposant, et ceux-ci vont devoir faire attention s'ils ne veulent pas disparaître à tout jamais ou se transformer en lumière bleue (comme Obi Wan, Yoda...)

Servir l'Empereur

Après une annonce éclair, on n'avait plus du tout entendu parler d'Impérator (www.imperatoronline.com), le jeu massivement multijoueurs développé par Mythic Entertainment, qui est à l'origine de DAoC. Le site officiel vient d'ouvrir...



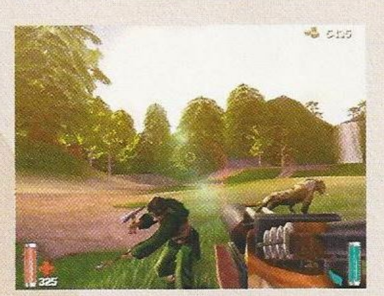
Encore plus beau

Jusqu'ici, il nous était interdit de vous montrer les derniers *screens* de Dragon Empires. Cette interdiction étant levée, il vous suffit de vous rendre sur le site officiel pour les admirer.

Science ou Nature



Il n'est pas massivement multijoueurs, mais seulement multijoueurs. Il se joue à la manière d'un Tribes ou d'un BF 1942, dans le sens où deux camps s'affrontent (64 joueurs maxi) pour imposer leur loi. Savage (www.s2games.com) combine des éléments de stratégie (gestion de ressources) et de FPS. Chacun dispose d'outils totalement différents, puisque l'Humanité s'appuie sur la science et la technologie alors que la Horde de la Bête tire son pouvoir chamanique de la nature et de la magie. Les *screens* s'avèrent jolis, et le gameplay audacieux. On a hâte de pouvoir participer à la bêta.



Maître des mers

L'un des plus grands fantasmes des joueurs est d'incarner un corsaire régnant sur la mer... Et alors que le développement d'Online Pirates (tiré de la licence du jeu de Sid Meier) semble traîner la patte, un challenger, Pirates of the Burning Sea (www.flyinglab.com), affiche de magnifiques graphismes pour un gameplay à peu près équivalent. D'autant que sa sortie est prévue pour l'automne 2003, le bêta test devant commencer logiquement dans très peu de temps. Attention ! Ce jeu nécessitera une très grosse configuration, selon les dires de l'équipe de développement... Au moins, vous êtes prévenus !





La Corée, vue du ciel

Le jeu Target Korea (www.targetware.net) est un simulateur de vol massivement multijoueurs en développement par... TargetWare. Comme son nom l'indique, le théâtre des opérations est la guerre de Corée et on y trouvera les avions utilisés à cette époque.



Nostalgie Online

Capcom vient de mettre en chantier Makaimura Online, qui s'appuiera sur l'univers du légendaire jeu Ghost & Goblins.



BETA TEST

A TALE IN THE DESERT

Dignitaire. A leur accoutrement, il est possible de reconnaître les personnages très importants ou ayant atteint un haut niveau.

Gloire à Pharaon !

A TALE IN THE DESERT PREND LE PARI DE VOUS SÉDUIRE SANS

Il aura fallu un peu plus de quatre ans à eGenesis pour mener à bien un projet qui lui tenait à cœur : créer un monde s'articulant entièrement autour de l'artisanat. Les deux premières années, l'équipe américaine à mis au point les outils de développement. Après, elle a pu se décider sur l'environnement du jeu. L'Egypte constituait la toile de fond idéale... L'année suivante a donc été consacrée à la modélisation des abords du Nil et d'un pays vierge de toute civilisation, ainsi qu'à designer les éléments qui allaient être inclus.

Ce travail étant terminé, nous voilà donc en présence d'un titre fascinant pour ceux qui désirent utiliser leur esprit, plutôt que leurs "muscles virtuels", et participer à une grande aventure au sein d'une vraie communauté. Au commencement, vous êtes un simple travailleur égyptien qui va devoir ramasser des ressources (boue, argile, herbe...) pour fabriquer ses premiers outils : palette à brique, presse à bois, four archaïque... Dans le cas où vous seriez l'un des pionniers, vous ne bénéficierez d'aucune aide. Par contre, si vous prenez le train en marche, vous pourrez chercher un mentor, qui guidera vos pas.

Cette première partie achevée, vous accédez au statut de citoyen et entrez dans le vif du sujet. Avant tout, sachez que le jeu propose sept disciplines (Architecture, Art & Musique, Corps Humain, Pensée, Religion, Meneur d'Hommes et Conflit) comportant sept échelons chacune. Selon les Egyptiens, si l'homme parvenait à maîtriser ces éléments, il accédait à la vie éternelle. Ce sera donc votre but. Ça change de tous ses softs qui ne vous proposent que d'achever vos adversaires.

Parralèlement, le but du jeu – car ATITD a une finalité ! – est d'obtenir sept champions au minimum, ayant atteint le sommet de chacune des disciplines et qui prendront en charge la construction de gigantesques monuments (un par art) à la gloire des dieux. Inutile de mentionner que tout ça prendra du temps (envi-

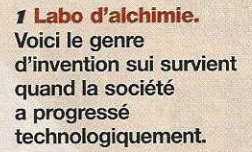
BF 1942

Les amateurs de BattleField 1942 vont se jeter sur Desert Combat (www.desertcombat.com). Ce mod a en fait été créé par une équipe de fans. Avec ses véhicules militaires, ses armes et ses tenues contemporaines, il propose de s'affronter dans le Golfe, en Somalie ou encore



en Afghanistan. Quel goût ! Hormis le côté un peu morbide du sujet choisi (il est toujours plus délicat de parler de quelque chose qui nous touche), force est de constater que la conversion est très bien réussie et que tout le monde semble s'amuser.



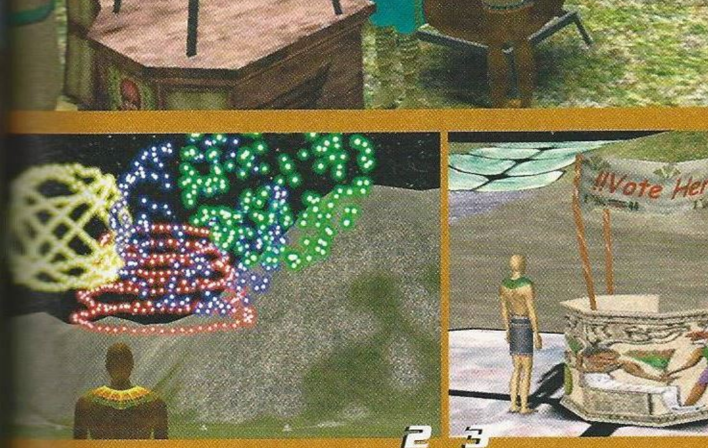


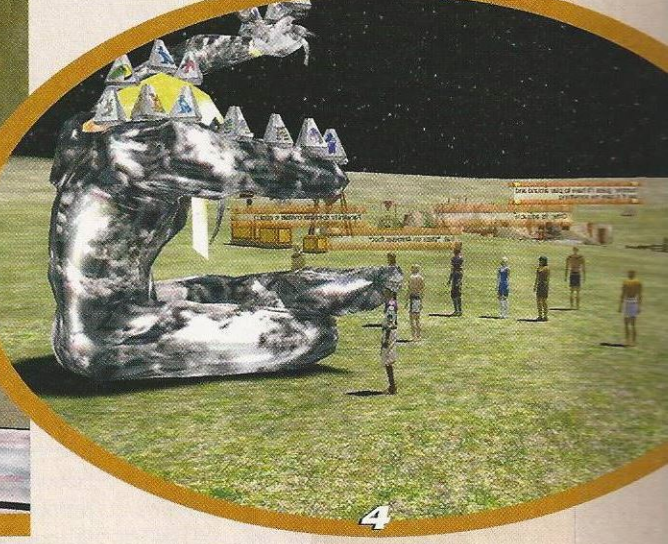
1 Labo d'alchimie. Voici le genre d'invention sui survient quand la société a progressé technologiquement.

2 Feu de joie. Voilà à quoi peut ressembler un feu d'artifice. Que le plus beau gagne !

3 Pharaon président ! Des "bureaux" de vote sont placés un peu partout. Il suffit de cliquer dessus pour voir quelles lois sont soumises à un vote et y prendre part.

4 Concours. Admirez un peu cette sculpture réalisée par un joueur !





…OUS PROPOSER DE COMBATS SANGLANTS. DE MAGIE…

ron une année, selon les prévisions), et ne sera possible qu'en étroite collaboration avec le reste des joueurs. Les champions ne jouant que le rôle de "chef de chantier", ils devront déléguer le travail à des assistants. Et ainsi de suite. Ce qui nous donne une hiérarchie pyramidale de 127 joueurs par monument.

Mais avant d'atteindre le rang de champion, il faut réussir les sept tests. A ce moment-là, on se rend compte à quel point la coopération et l'entraide représentent une part importante de la vie de l'avatar. Par exemple, l'Epreuve de Confiance se déroule de la façon suivante : vous mettez dans un coffre 500 lingots de fer (une petite fortune). Vous confiez la combinaison à dix personnes que vous estimez dignes de confiance. Et si au bout de 24 heures, rien n'a été dérobé, vous avez réussi !

Le moyen de progresser dans les différentes disciplines se fait principalement de trois manières : jury de joueurs, système de rang, ou algorithme. Dans le premier cas, celui des œuvres d'art, les juges sont subjectifs et prennent les décisions en accord avec leurs goûts (telle sculpture est plus belle que telle autre). En revanche, concernant tous les jeux voyant des joueurs se mesurer entre eux (deuxième éventualité), le plus fort prend la première place. Quant au troisième cas de figure, employé principalement pour les épreuves d'architecture, le serveur se charge de compter le nombre de briques utilisées par exemple.

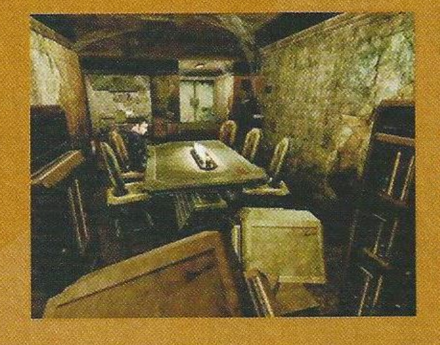
Pour finir ce tour d'horizon, on notera deux excellentes idées : un système législatif entièrement contrôlable (les joueurs établissent leurs règles de vie sociale, et même leurs lois), et un moyen de déplacement révolutionnaire (lorsque le perso n'est pas dans le jeu, il accumule des points de distance qui lui permettent de bouger plus vite lorsqu'il se reconnecte).

Tout ça pour dire que ce titre vaut le coup d'œil. Il vous immergera dans un projet qui dépasse tout ce qui s'est fait jusqu'à présent.

Loïc Claveau

RÉÉVALUATION

Underlight (www.underlight.com) dispose d'un gameplay pensé pour les joueurs, avec un système de Points de Personnalité qui permet aux uns de récompenser les autres...



NOUVELLE VILLE

Si au début, les joueurs étaient confinés dans Neocron, Dome of York va "ouvrir" la seconde des trois villes encore habitées par l'humanité. Ouverture des sas prévue en avril 2003.

NOKIA N-GAGE

Join the army !

GROS PLAN SUR L'AVENIR DU JEU VIDÉO QUI TIENT DANS LA POCHE !

Hérésie ! Un téléphone portable dans les pages de *Gen4 PC* ! Qu'est-ce qui se passe ? Les temps changent, tout simplement... Du coup, il y a fort à parier que, dans les prochaines années, on assiste à la disparition des systèmes propriétaires. Java, précurseur, permet aujourd'hui d'avoir des jeux tournant sur n'importe quelle bécane pourvue d'une machine virtuelle. Après l'émergence de plates-formes hybrides... comme les Pocket PC, les portables high-tech et la Xbox, Nokia s'incruste dans le secteur des jeux vidéo avec non pas un téléphone pour jouer, mais une "console" (ce mot fera grincer quelques dents) permettant aussi de téléphoner.

Pour couper court aux railleries des plus sceptiques, le N-GAGE n'est vraiment pas un téléphone, mais a bel et bien été conçu comme une machine de jeu. De grands noms sont là pour soutenir l'aventurier nordique dans son parcours du combattant : Sega, Taito, Eidos, THQ, Activision... Bien sûr, des enveloppes ont été généreusement distribuées pour en arriver là. Mais le constat est simple : sur N-GAGE, Tomb Raider tourne en 3D, et il est magnifique.

La puissance d'une PSX dans la poche, portabilité de mise et une once de haute technologie. On peut y jouer en réseau, via Bluetooth ou grâce aux opérateurs. Les jeux sont stockés sur des MultiMediaCard. L'écran est de 176x208 (vertical), une résolution qui apparaît limitée mais qui à l'usage remplit parfaitement son rôle. Une info lâchée pendant la conférence de presse, le prix : 500 euros.



1

Autre preuve de la montée en puissance de ces systèmes d'un nouveau genre : Gameloft, une filiale française d'Ubi Soft, s'est spécialisée dans le portage ou la création pure de jeux sur téléphone portable, Pocket PC et Palm. Résultat : Splinter Cell et Rainbow Six se retrouvent sur un écran 4x4 cm, sans que la jouabilité en souffre un seul instant. L'occasion nous est aussi donnée de revoir des jeux comme Siberian Strike, un *shoot* de malade !

Alors que faire ? Avec une Xbox (plus PC que console) qui monte et sur laquelle bon nombre de gens développent des applications comme des lecteurs DivX, des émulateurs voire des utilitaires, quelle tête aura l'ultime machine de jeu dans un futur de plus en plus proche ? Mélange étrange de PC et de console, il comptera peut-être très bientôt une fonction téléphone.

Un dernier mot : Nokia a prévu des jeux de stratégie au lancement du N-GAGE. Qui sera la grosse pointure à adapter un de ces titres ? Rendez-vous à Noël.

Jérôme



2

3

1 N-GAGE. Ultime machine de jeu portable ou simple vitrine technologique pour Nokia ?

2 Infiltration. Sur 3410, Splinter Cell a été transformé en un jeu mêlant plates-formes et action.

3 Portage. Incroyable... mais vrai ! Rayman M tourne et virevolte de façon très impressionnante.

EN BREF

Plextor s'élance...

Un des grands noms de l'optique débarque enfin sur le créneau du DVD. Le PX-504A sera le premier graveur E- IDE interne aux normes DVD+R et DVD+RW de la marque. 4x/2.4x/12x pour tout ce qui est DVD, 16x/10x/40x pour les CD. Avec ses 2 Mo de mémoire tampon, sa technologie propriétaire PoweRec garantit la qualité des enregistrements DVD+RW et les multisessions. Plextor assure que de nombreux softs seront disponibles à 300 euros.

... derrière HP en tête...

Présent depuis pas mal de temps sur le marché du DVD, HP passe aussi au 4x avec la gamme 300. Les HP dvd300i dvd300e, interne et externe. Ses vitesses

NVIDIA GEFORCE FX

Un drôle d'effet !



1 **Patience.** Il va falloir attendre de nouveaux drivers pour que la GeForce FX décolle réellement.



Face au R300 d'ATI et à ses RADEON série 9000 se dressent désormais le nV30 et les GeForce FX signés nVidia, l'éternel concurrent. Et la GeForce 4 finit à la poubelle, dans le conteneur jaune prévu pour le recyclage. Après une démonstration pas vraiment convaincante il y a quelques mois, nVidia se réveille enfin et envoie les premiers samples de ses cartes. A l'heure où vous lirez ces lignes, PNY aura déjà lancé sa première carte à base GeForce FX dans le commerce, une Verto. D'autres constructeurs auront certainement suivi le mouvement d'ici là. Mais d'abord, on va s'amuser un peu avec cette petite (énorme) carte. Un beau bébé de 600 grammes !

Gigantesque. C'est la première chose à savoir sur la bête. Le ventilateur est monstrueux, encapsulé dans un *cooler* en plastique transparent. Du cuivre partout. Au-dessus, en dessous… Ce fameux ventilo est plus proche d'un moteur d'ULM qu'autre chose. Premier point négatif : ça fait du bruit. Un sacré boucan même ! La raison : l'air est aspiré vers l'intérieur, il régule la température de la carte, puis il est expiré. Une adaptation automatique qui se ressent par la variation de la vitesse de rotation. Et le bruit !

Pour l'instant, on trouve deux versions basées sur le nV30 : les GeForce FX 5800, cadencées à 400 MHz pour ce qui est du GPU et de la DDR-II, et les 5800 Ultra, qui tournent elles à 500 MHz. La disponibilité des nV31 et nV34 vient tout juste d'être confirmée par nVidia. Les premières cartes ne devraient plus tarder. Alors, les 5800 sont-elles déjà dépassées ?

Certainement pas, même si on ne peut qu'être déçu à première vue. On s'attendait à un enterrement des Radeon 9700 Pro. Bien sûr, ces GeForce FX moulinent plus vite. Mais pas beaucoup plus. Les drivers sont encore trop jeunes et le manque d'applications DirectX empêche le monstre de nous montrer ses muscles. A défaut, il nous montre ses méninges.

Fruit de la collaboration (humm… du rachat !) de 3DFX, d'où le nom, le nV30 est gravé en 0.13 _ et atteint 125 millions de transistors. Monté avec de la DDR2, elle fait donc merveille. Mais pour un prix loin d'être compétitif ! A près de 600 euros, c'est 200 euros de plus qu'une 9700 qui ne consomme pas autant de jus et ne prend pas toute la place libre de votre tour. Malaise. Après un tel retard de livraison, difficile de ne pas rester sur sa faim.

Alors que faire ? Déjà, acheter le *Gen4 PC* du mois d'avril ! Vous y trouverez l'avis de nos testeurs sur une Verto utilisée pour les jeux testés dans le numéro 165. Léo se décidera-t-il à ramener la 9700 Pro ? Ensuite, attendez de voir ce qu'ATI va faire. Pas sortir une nouvelle carte, mais peut-être baisser ses prix.

Enfin, gardez en tête que le nV31 et le nV34 ne sont pas loin. Du coup, soit le prix des 5800 baisse, soit les 5800 s'effacent, comme se sont effacées les Ti 4200. Affaire à suivre…

Jérôme

Récapitulatif

Modèle	nVidia GeForce FX 5800/5800 Ultra
GPU	NV30 400 MHz / 500 MHz
Fondeur	TSMC, gravure en 0.13
Mémoire	DDR-II 400MHz / 500MHz
Support	DirectX 9
Drivers	Detonator standard0
Prix	Disponible aux environs de 450 et 600 euros

d'écriture, de réécriture et de lecture sont exactement les mêmes que celles du Plextor. Avantage : il devrait être un peu moins cher que son concurrent. A voir en boutique sans oublier de comparer l'offre logicielle.

... alors que Yamaha s'effondre !

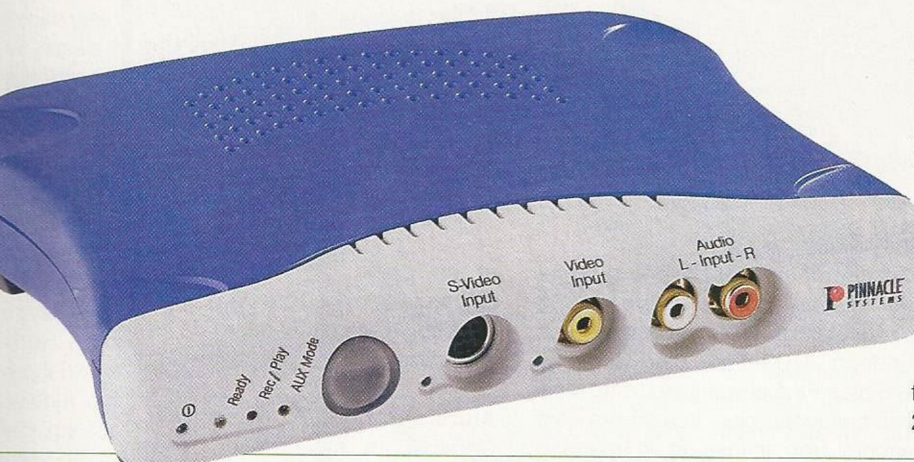
C'en est fini du département optique de la célèbre marque nipponne. Yamaha se recentre donc sur la musique. Cela explique pourquoi le prix de ses produits n'a pas cessé de descendre ces derniers mois. Dommage, car ses innovations sont toujours des plus intéressantes, comme le DiskT@2. La firme n'a, semble-t-il, pas été convaincue par le marché des graveurs de DVD...

PCTV DELUXE

Le Bigdil en DVD

Pinnacle a sorti un magnifique périphérique USB de derrière les fagots. Idéal pour mater Francis Lalanne se débattre dans la neige, quand il commence à se faire tard et que l'on est toujours au bureau ! La nouvelle version de son produit, la PCTV Deluxe, repousse les limites du "plus produit".

De la forme d'un petit boîtier externe, elle se branche sur un port USB. Si vous êtes équipé de l'USB 2.0, vous profiterez au maximum de la bande passante. Et pour une fois, ça va servir ! Connectée à n'importe quelle source vidéo PAL/SECAM, cette PCTV gobe tout : elle permet d'enregistrer directement en MPEG-1 ou MPEG-2, se paye le luxe de vous graver tout ça sur l'ensemble des supports existants, du CD-R jusqu'au DVD+W...



Vous lirez vos vidéos sur une platine de salon. Incroyable ! Et ce, en partie grâce aux logiciels fournis. Outre les softs maison, on a TITAN TV (pour programmer un enregistrement), Trex (pour convertir le MPEG en AVI, DV, VCD...) et bien sûr Pinnacle Studio 8 (pour monter les rushes). Un bon 19", une PCTV Deluxe avec sa télécommande...

Il ne manque que le canapé gonflable ans le package ! Le prix : environ 250 euros.

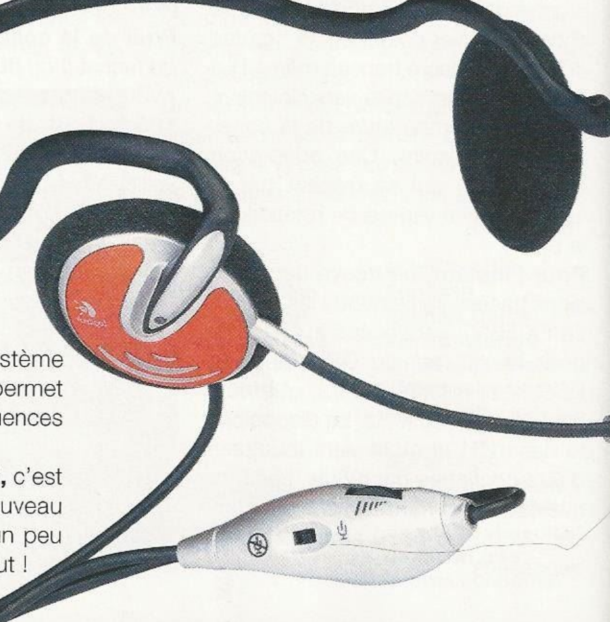
LOGITECH PREMIUM STEREO USB HEADSET 30

Allô, Gitech ?

Le très célèbre constructeur de périphériques vient tout juste d'envoyer ses premiers casques de communication. Indispensable pour jouer en ligne avec ses potes ! D'ailleurs, Loïc a été plus qu'emballé. Et il y a de quoi ! A brancher en USB, il dispose également d'une petite télécommande sensible le long du fil.

Le confort est maximal, le casque, parfaitement ajustable... Ce dernier est d'excellente facture, très solide comme le reste du produit d'ailleurs (fil, micro...). Bonne idée : le "mike" peut se placer à gauche ou à droite. Quant aux écouteurs, ils fournissent un son puissant et très net, et le microphone dispose d'un système de réduction du bruit qui lui permet de ne s'occuper que des fréquences propres à la voix humaine.

Impeccable de bout en bout, c'est le haut de gamme de ce nouveau secteur pour Logitech. Pour un peu moins de 70 euros. Et il les vaut !



EN BREF

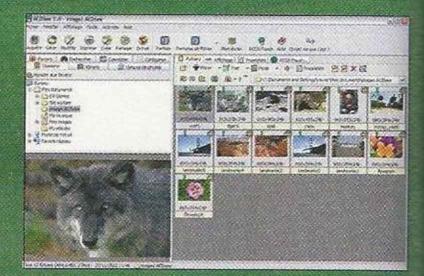
SOS plantage

Un PC qui plante, un petit écran bleu sous Windows ou la bécane qui fume ? Si vous êtes sur Paris ou dans sa banlieue, la société DEPANNER.NET répare votre PC à domicile ! Une bonne nouvelle pour les lecteurs qui écrivent au Teignard pour des conseils !

www.depanner.net

ACDSee 5/5

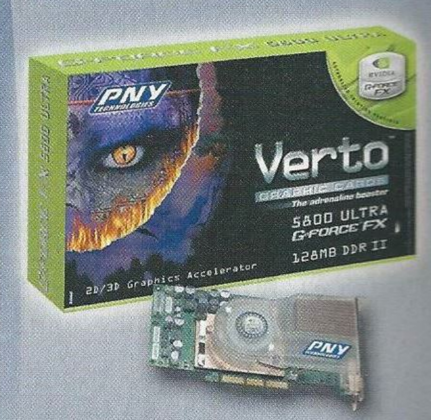
Une petite brève, histoire d'annoncer aux fans du visionnage d'images downloadées massivement que leur *viewer* préféré a été revu et corrigé. Traitements d'images par lots, nouvelles interfaces : ACDSee demeure le must ! D'ailleurs, pour votre plus grand bonheur, la version d'évaluation est sur le CD !



ATTENTION...
TU VAS TE FAIRE
FRAGGER !



Verto
GeForceFX
5800 ULTRA
128MB-DDRII





Verto
GeForce4
Ti 4200 8X
64MB





EGALEMENT DISPONIBLES
Verto GeForce2 MX200 PCI
Verto GeForce4 MX440-Se PCI
Verto GeForce4 MX440-Se AGP
Verto GeForce4 Ti4200 AGP8X 128MB
Verto GeForce4 Ti4800 AGP8X 128MB

PNY TECHNOLOGIES®

www.pny-europe.com

OFFICES : USA - FRANCE - UK - GERMANY - ITALY

IIYAMA VISION MASTER PRO 454

Lumineux !

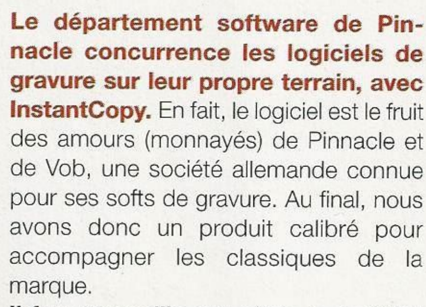
Hiighbrightness Diamondtron NF U2 ! Rigolo le nom du nouveau tube de Liyama, non ? Avec ses deux i ! Non ? Vous n'êtes pas drôle, vous n'aimez pas l'humour fin. Ce nouveau Vision Master, lui, aime la finesse. Rien à dire. 19" de diagonale, une luminosité incroyable (250 cd/m2, soit le double de celle d'un écran normal grâce à la fonction OPQ, dernière innovation japonaise)...

Et ce n'est pas tout ! Grâce un nouveau canon à électrons et à une électronique revue, l'écran peut monter à 1920x1440 à 87 Hz comme une fleur. Et surtout avec une netteté et des couleurs magnifiques. Il est équipé du standard sRGB permettant un calibrage automatique. Ajoutons à ça une connectique étonnante pour cette gamme de prix : deux entrées VGA et un port USB.

Incontournable ! Un investissement sûr qui devrait vous accompagner pas mal d'années dans vos folles parties. Idéal pour jouer dans le noir ! Du bonheur "made in Japan" à 530 euros la dose environ.

INSTANTCOPY CD/DVD

C'est important de sauvegarder...



Le département software de Pinnacle concurrence les logiciels de gravure sur leur propre terrain, avec InstantCopy. En fait, le logiciel est le fruit des amours (monnayés) de Pinnacle et de Vob, une société allemande connue pour ses softs de gravure. Au final, nous avons donc un produit calibré pour accompagner les classiques de la marque.

Il fera merveille aux côtés de la PCTV Deluxe, également présente dans ces pages. Proche d'un CloneCD dans son principe, InstantCopy fait dans la reproduction bit à bit, ce qui assure un produit final en tout point identique à l'original. Testé, il est vrai que ça marche pas mal : seul les DVD encryptés en CSS coincent. Pour les autres, tout y est : l'*authoring*, les menus...

Comme dirait Cooli : *"C'est bon ça, coco !"* On ne pense jamais assez à faire des sauvegardes.

EN BREF



Big Brother !

Grosse innovation dans le milieu des webcams avec ce nouveau logiciel impressionnant, Face Tracking. C'est très simple : en reconnaissant votre visage, il pilote la caméra qui se tourne, zoome et dézoome pour ne jamais vous perdre de vue. Plus la peine de la triturer à chaque fois que vous bougez. Ce soft sera bientôt fourni avec les webcams Logitech, comme la QuickCam Pro 4000. Bon point : si vous disposez déjà d'une webcam de la marque, sachez que vous pouvez "downloader" Image Studio 7.3 gratuitement. Face Tracking est inclu dedans !

www.logitech.com



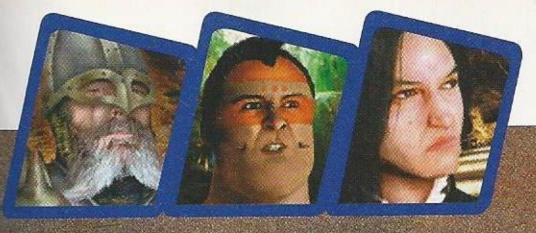
STRATEGIE

WARRIOR KINGS BATTLES

PREMIÈRES IMPRESSIONS

Le moteur semble bien plus performant que son prédécesseur. Du coup, les très nombreux effets et animations donnent une certaine vie au jeu.

Chacun sa route, chacun son chemin. A l'opposé des RTS traditionnels qui proposent divers camps avant même que la partie commence, Warrior Kings innove par son système d'évolution, avec un arbre technologique dont chaque branche (Impérial, Pagan et Renaissance) comporte un lot d'unités uniques.

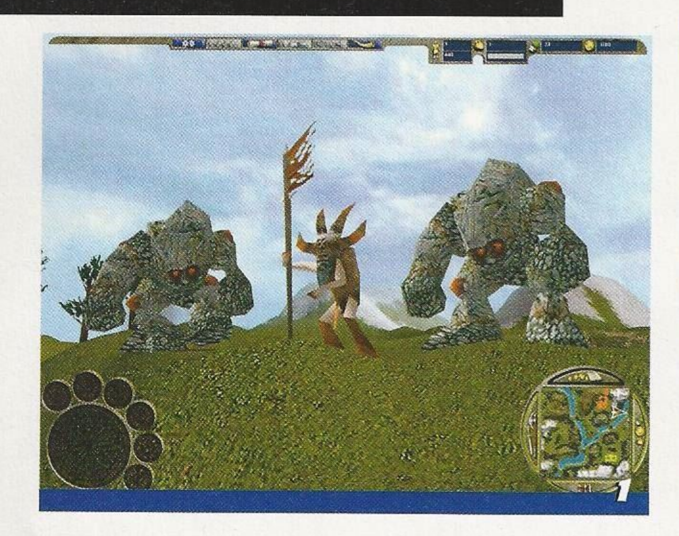


En quête de rédemption

MOINS D'UN AN APRÈS LA SORTIE DE WARRIOR KINGS, BLACK CACTUS REVIENT DÉJÀ AVEC SA SUITE, BATTLES. ET AVEC L'AMBITION DE FAIRE MIEUX QUE LE PRÉCÉDENT OPUS. ÇA NE DEVRAIT PAS ÊTRE DUR...

STRATEGIE

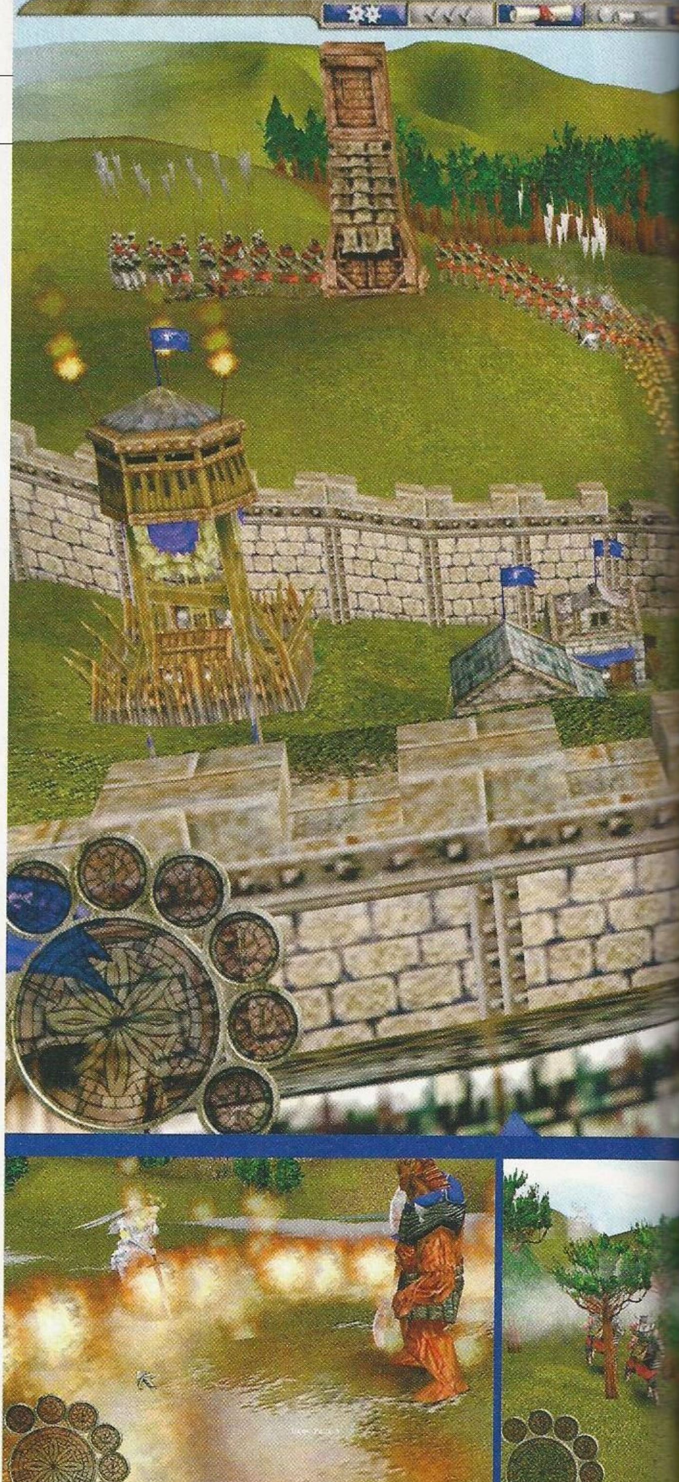
WARRIOR KINGS BATTLES


1

Tout le monde se souvient de la déception provoquée par le titre Warrior Kings : de bonnes idées gâchées par un moteur imparfait, surtout en Multijoueurs. Black Cactus a, semble-t-il, bien compris la leçon. Le tout a été retravaillé en profondeur : de nombreuses améliorations sont à noter, comme la personnalisation du niveau des détails, la gestion du clipping... Bref, tout ça devrait permettre aux joueurs d'utiliser des bécanes peu puissantes.

L'intelligence artificielle a également bénéficié d'une attention particulière. Selon Black Cactus, cet élément justifie le fait que cette suite soit un "*stand alone*" et non un add-on. Voyez plutôt ! 70 types différents ont été créés afin de réagir comme de véritables joueurs (dans les limites du possible). De ce fait, l'ordinateur ne triche pas : il n'est pas omniscient, ne bénéficie d'aucun bonus en matière de ressources, et ne se base que sur son champ de vision pour élaborer sa stratégie d'attaque.

De plus, un éditeur d'IA sera mis à la disposition des joueurs pour qu'ils puissent paramétrer eux-mêmes le niveau militaire et diplomatique de l'ordinateur, en modulant des valeurs telles que l'avarice, l'agressivité, la fierté, l'honneur, la trahison... Enfin, tout ça ne concerne que le mode Escarmouche.

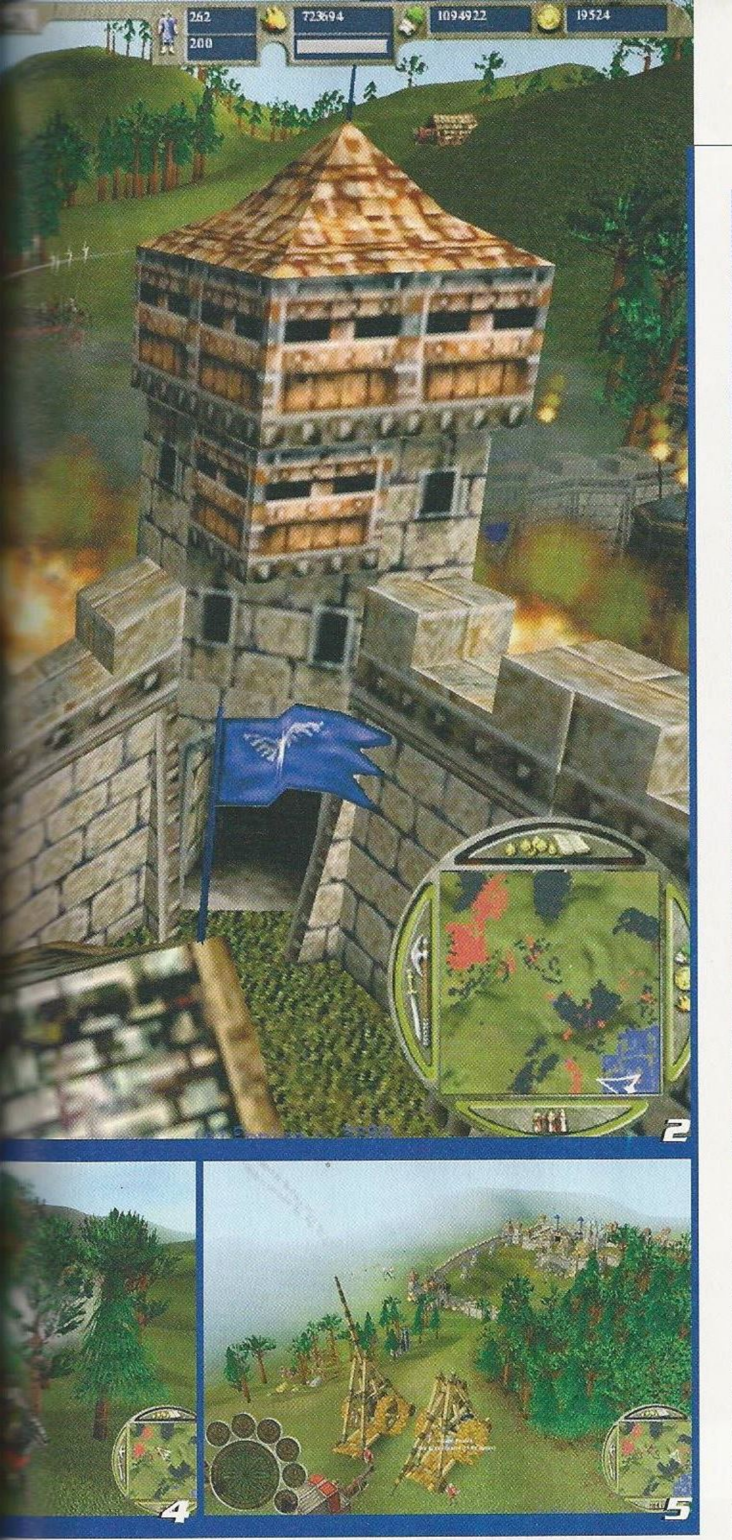



3



La campagne

Organisée à la manière d'une conquête du monde, vous commencez avec un seul territoire, et vous allez devoir "envahir" toute la carte. Le joueur devra livrer bataille sur une vingtaine de contrées, toutes dirigées par un commandant à l'IA particulière. Les premiers combats s'avèrent bien sûr faciles, mais à mesure que le joueur s'adapte, vos ennemis se feront plus retors et plus réactifs, sans tricher pour autant. La fin, quant à elle, réserve des duels épiques contre des IA hyper développées, dont Black Cactus est particulièrement fier.



Sur mesure



Il aura fallu plus d'une année de développement juste pour que cette option voie le jour. Et bien qu'il vous soit présenté dans cette preview, il ne sera rendu disponible aux joueurs qu'un peu après la sortie commerciale de Warrior Kings Battles. Quant à son utilisation, cet éditeur d'IA permet d'influer sur tous les paramètres à l'écran afin de créer un type de joueur qui correspond à ce que vous voulez. Très utile pour l'entraînement. Car pour une fois, l'ordinateur n'appliquera pas tout le temps la même technique.

1 Venez à moi ! Voilà à quoi ressemble un Golem de pierre lorsqu'il a été invoqué à partir d'un simple bloc. **2 Protection.** Quand vous construisez un bâtiment, les murs se réorganisent pour ne laisser aucun trou dans vos défenses. **3 Choc.** Comme dans le premier opus, un certain temps est nécessaire pour invoquer les dieux. **4 Petit détail.** De nombreuses animations servent le gameplay, comme les arbres qui bougent pour annoncer l'arrivée d'une armée. **5 Siège.** Le système physique permet de bénéficier de la hauteur d'un mont. Pour tirer plus loin !

La campagne, elle, se décompose en 22 missions, à la difficulté progressive. La terminer s'avère presque obligatoire ! Finir chacun de ses chapitres permet en effet de débloquer les cartes pour le Multi. A ce sujet, un nouveau mode fait son apparition : Valhalla. Dans celui-ci, les protagonistes sélectionnent leur armée et s'affrontent à la manière d'une "Capture du Drapeau", sans aucune gestion de ressources. Du combat à l'état pur !

L'autre nouveauté réside dans l'introduction de nouvelles unités et compétences qui apportent un plus au niveau de la stratégie. Par exemple, on trouve l'Archi-Druide qui est extrêmement puissant dans une partie dite "normale". Il a le pouvoir de transformer tous les types de ressources (or, arbre, pierre...) en créatures animées. Et plus celles-ci sont nombreuses, plus gros et plus puissant est le Golem.

On peut imaginer comment exploiter cette faculté : soit en attaquant directement l'ennemi avec ses propres ressources, soit en les ramenant près de chez soi pour en profiter après avoir tué son golem. Quant à la prêtresse, elle peut désormais invoquer une armée de fantômes, qui sert principalement à intimider l'ennemi... En effet, une fois la supercherie mise à jour, un simple coup d'épée suffit à la faire disparaître en fumée.

Bref, de bonnes idées (encore), un bon moteur 3D (à première vue)... Le test nous dira précisément si tous les éléments sont réunis pour que Warrior Kings Battles fasse oublier la mauvaise réputation de son parent. Avec un peu de chance.

Loïc Claveau

ÉDITEUR : Black Cactus
DÉVELOPPEUR : Black Cactus
GENRE : anglais
SORTIE : février 2003
SITE INTERNET : www.warriorkingsbattles.com



PREMIÈRES IMPRESSIONS
Le moteur 3D semble performant et affiche déjà de superbes graphismes. Sans ralentir le jeu pour autant !

Prends la pose ! Ici sont représentées quelques-unes des unités guerrières des Mexicains, dont l'homme à la gatling et le Buffalo Wagon.

Wild Wild West

APRÈS AVOIR EMPOIGNÉ LE GLAIVE DANS HIGHLAND WARRIORS, DATA BECKER SORT LES FLINGUES EN PLEIN FAR WEST

Comme son nom l'indique, America 2 est bel et bien une suite. Simplement, le premier du nom est passé totalement inaperçu. Il faut dire qu'être édité par Micro Application, ça n'aide pas à entrer au panthéon des jeux vidéo ! Espérons donc que le second opus ne connaisse pas le même sort. Et à première vue, une belle carrière lui semble promise… Son thème, le Far West, est avant tout assez peu prisé par les développeurs. Et son moteur 3D permet d'afficher de nombreuses unités à l'écran sans nuire à la qualité graphique de l'ensemble (ombres en temps réel, nombreuses animations…). Un peu comme Highland Warrior, bien qu'il ne soit pas développé avec les mêmes outils. Enfin, il y a le gameplay, modelé pour assurer au joueur une expérience unique et un grand confort de jeu.

Ça, c'est l'école Data Becker ! Les interfaces sont exemplaires… Ici, il s'agit de commandes qui ont la forme de *pop-up*. Elles apparaissent quand vous donnez des ordres.



1 Hue dada ! Les Indiens en général, et les Comanches en particulier, sont les maîtres incontestés en matière d'équitation.

2 Zoom. America 2 dispose d'une caméra libre permettant de s'approcher très près des unités, et d'admirer ainsi la qualité des détails.

3 Progrès. Etant plus avantagés au niveau scientifique, les Américains disposent du canon et de la ligne de chemin de fer.

4 Mèche courte. Les Mineurs sont des experts en démolition et comptent également le Croquemitaine dans leurs rangs.

Quant à la période couverte par America 2, elle s'étend de 1820 à 1880. Du coup, les Orques, Elfes et autres Morts Vivants ne sont pas de la partie. Ici, le joueur peut incarner cinq cultures, la sixième (les Hors-la-loi) étant uniquement contrôlable par l'ordinateur. Les autres sont les Américains, les Mineurs, les Mexicains, les Apaches et les Comanches. Vous apprendrez à les connaître au cours d'une trentaine de missions réparties sur cinq campagnes, chacune d'elle possédant sa propre identité visuelle et une façon spécifique d'être maîtrisée.

Il ne pouvait en être autrement. En effet, il serait ridicule que les Indiens disposent des mêmes aptitudes que les autres. Ainsi, lorsqu'il s'agit de passer a l'offensive, les Apaches utilisent le "Hit & Run" (attaque éclair) pour se défaire de leurs adversaires, alors que les Américains comptent sur des soldats surarmés et que les Comanches, eux, dressent des buffles pour raser les villages ennemis. Par ailleurs, en ce qui concerne la collecte des ressources, sachez qu'elles n'ont pas la même valeur aux yeux des différentes cultures. Certains chassent le gibier ou cultivent la terre, d'autres basent leur civilisation sur la consommation d'alcool... Seuls les Américains ont besoin de tous les types de ressources pour évoluer.



STRATEGIE

AMERICA 2

1 Unité célèbre. Que serait la culture des Américains sans le fameux cow-boy armé de son colt.

2 O.K. Corral ! Ceci n'est qu'une mise en scène car, comme vous vous en doutez, les duels ne se prêtent pas aux jeux de Stratégie.

3 Incontrôlables ! Les Hors-la-loi sont les seuls à ne pas être disponibles. Ils représentent simplement une force d'opposition.

Western oblige, trois autres produits font leur apparition : le cuir, les armes et les chevaux. Si ces derniers sont à l'état sauvage et se baladent paisiblement au début de la partie, certaines unités guerrières peuvent les dresser ou les voler s'ils appartiennent à un ennemi. Au niveau stratégique, chacun aborde le combat d'une manière différente. Si les Mexicains peuvent se retrancher derrière leurs murs, il n'en est pas de même pour les Indiens. C'est pourquoi ils ont la possibilité de poser des pièges un peu partout. Les Apaches, eux, utilisent les chamans, qui ont le pouvoir de se transformer en coyote, pour explorer les environs en toute quiétude. Sans oublier les canons, les ballons d'air chaud, les chariots, les "Buffalo Wagons" (une espèce de chariot blindé qui peut contenir des hommes)...

Mais la grande innovation de ce jeu réside dans l'arbre technologique qui porte le nom de Science. Vous pouvez le manipuler à votre guise, en décidant d'améliorer à un certain degré la caractéristique qui vous intéresse le plus : vitesse de course, points de vie, armure, puissance de frappe... Tout est personnalisable. Il ne reste plus qu'à attendre la version finale pour avoir enfin la chance de rejouer aux cow-boys et aux Indiens !

Loïc Claveau

ÉDITEUR : Data Becker
DÉVELOPPEUR : Exortus
GENRE : anglais
SORTIE : été 2003
SITE INTERNET : www.exortus.com

07/02/2003

« Un futur hit planétaire » Jeux Video Magazine

« Unreal 2 réunit le meilleur du jeu video » PC Jeux

Unreal® II
THE AWAKENING







WWW.UNREAL2.COM

ATARI









AVENTURE
RUNAWAY



PREMIÈRES IMPRESSIONS
Depuis le temps que l'on est frustré de ne pas avoir de vrais jeux d'aventure, on se serait plongé dans n'importe lequel. Là, le bonheur est total...

La voix en rose

NOUS VOUS ANNONCONS LA SORTIE D'UN TITRE "COMME ON LES AIME ENCORE". LE PLUS GRAND JEU 100 % AVENTURE DE L'ANNÉE... ENFIN, LE SEUL !

Pendulo. Voilà un studio courageux. Il édite Runaway, un jeu d'aventure. Attention ! Par aventure, il faut entendre "à l'ancienne", sans que cela ne soit péjoratif. Un certain Charles Cecil disait au dernier ECTS : *"Les jeux de type point and click sont morts"*. Ça faisait d'autant plus mal que le bonhomme nous a tout de même pondu Les Chevaliers de Baphomet. Il le disait avec un grand sourire, et surtout avec la certitude du DRH persuadé d'avoir épousé le bon sens près de chez lui. C'était juste avant de nous présenter son Broken Sword 3. Un truc quand même très peu éloigné des Survival Horror comme Alone in the Dark ou Resident Evil. Voilà donc le résultat : le grand gourou des jeux d'aventure a parlé... Et personne ne moufte. C'est nul !

Il y a quelques années, un type de chez Eidos nous avait confié : *"Maintenant, si on ne peut pas mettre "optimisé" pour tel type de carte ou tel jeu en 3D sur la boîte, on ne sort pas le produit. Décision commerciale."* Rétroactivement, on imagine aisément des meutes de Delarue s'incruster dans les couloirs des sociétés de notre belle industrie, flinguant toutes les idées originales à coups de M16, piétinant ainsi tous les jeux d'aventure, exigeant plus de FPS, de STR... Et voilà !

Runaway arrive comme un cheveu dans un jeu de quilles, pied de nez gigantesque à Duke Nukem Forever, attendu depuis des années. On y incarne Brian, un étudiant venant d'écraser une jeune fille. Il l'accompagne à l'hôpital ; elle est en plein délire et lui raconte que des tueurs sont à sa recherche. Selon lui, elle perd la tête. Et c'est à ce moment-là que vous prenez les choses en main. Vous commencez à effectuer une série d'actions plus ou moins logiques, mais amusantes. Il y a deux lits, et il faut recréer un personnage. Les oreillers, tête de mannequin et perruques seront les ingrédients principaux de la supercherie.

Ce simple subterfuge aura permis à son amie de survivre, le mannequin étant truffé de balles au petit matin. Il découvrira aussi une étrange croix au cou de la fille. Voici le chaînon manquant qui vous plon-

1 Tiens, tiens... A quoi peut donc servir ce petit trou sur le bureau ?

2 Cellules grises. Vous devrez vous en servir pour arriver à déchiffrer ce code.

3 Ça commence... Vous venez de renverser une fille poursuivie par des tueurs.

gera dans une aventure bien barrée, mêlant mafia, extra-terrestres et références cinématographiques incontestables (les films de Woody Allen, *Rencontre du Troisième Type*...). L'humour est similaire à ce que l'on pouvait trouver dans les jeux LucasArts à la grande époque (Sam et Max, Day of the Tentacle...). En plus mature, cependant.

Le vocabulaire est franchement osé, destiné et donc plus compréhensible par un public adulte. Grossier parfois, tout en finesse à d'autres moments. Par exemple, vous devrez jouer à une sorte de Master Mind musical, c'est-à-dire trouver les cinq notes d'une musique. Si vous arrivez à recomposer l'air, vous accédez à l'étape suivante. Mais si vous composez celui de *Rencontres du Troisième Type*, la personne posant l'énigme vous expliquera que c'est un vieux code qui n'est plus utilisé ! On retrouve aussi les bons vieux casse-tête qui font réfléchir pendant des heures.

Bref, Runaway s'annonce comme un concentré de toute la fraîcheur des jeux d'une certaine époque, avec la maturité des titres actuels. Ça s'appellerait pas un genre qui renaît, ça ? On l'espère tous.

Léo de Urlevan

EDITEUR : Focus Interactive
DÉVELOPPEUR : Pendulo Studios
GENRE : Aventure
SORTIE : mars 2003
SITE INTERNET : http://www.runaway-lejeu.com/



TROPICO 2 : PIRATE COVE

PREMIÈRES IMPRESSIONS

Techniquement très proche du premier Tropico, ce second opus ravivera la série sans trop de mal grâce au thème des pirates, inexploré jusqu'à présent.

Les îles de la

LE MOIS DE MARS AUX CARAÏBES... ÇA, ÇA LE FAIT ! POPTOP NOUS AYANT LA FORME D'UN PETIT JEU DE GESTION BIEN SYMPA. ET AVEC

Tous sur le pont ! Voici la preview de Tropico 2 : Pirate Cove, la suite d'un des meilleurs jeux de gestion. Il devrait sans aucun problème pouvoir prendre la relève de son aïeul. En effet, cette version – quasiment définitive – montre tous les efforts consentis par Poptop pour faire perdurer l'esprit fun qui a fait le succès du premier.

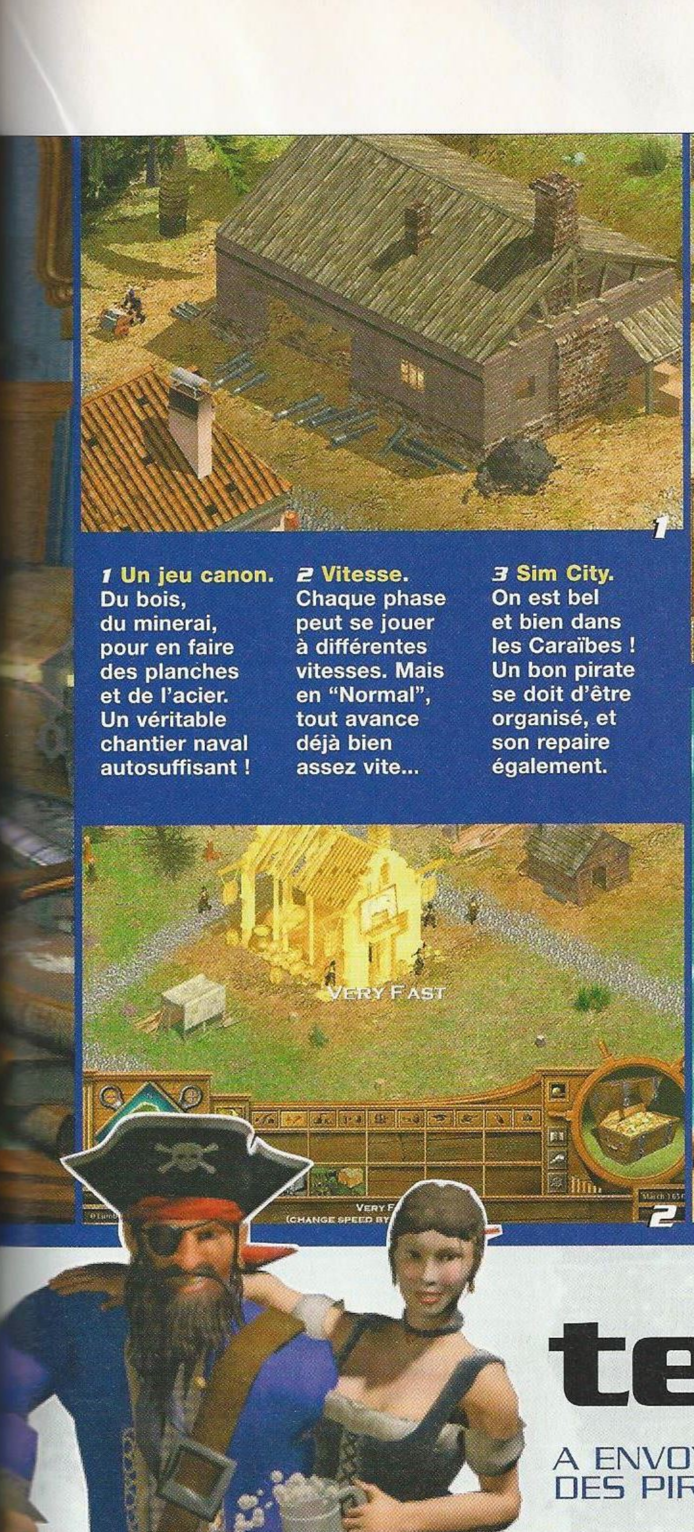
Pari réussi puisqu'une fois de plus, les Caraïbes sont prétexte aux pires dérives. Fini les dictateurs à gros cigares, on se retrouve quelques siècles en arrière, quand la France, l'Espagne et l'Angleterre se partageaient l'archipel. Celui-ci pullule de pirates. Et ces pirates, ce sont vos hommes ! Tropico 2 vous propose en effet d'incarner le chef d'un de ces clans.

Votre principale ressource, c'est la main-d'œuvre ! Outre vos lieutenants, les prisonniers constituent bien sûr le gros de la troupe. Régulièrement capturés lors de vos attaques, ils seront alors débarqués telle une génération spontanée et sporadique. En plus, certains – les plus chanceux – sont monnayables...

Si leurs proches acceptent de verser une rançon, vous pouvez les libérer. A vous de gérer la durée de leur captivité et leurs conditions de détention. En revanche, pour les prisonniers "de base", point de salut : ça dort dehors, ça coupe du bois et ça la ramène pas.

Mais rapidement, tout se complique. Les détenus tentent de s'échapper. Il faut alors les terroriser pour qu'ils rentrent dans le rang, mais pas trop non plus, vos pirates préférant l'anarchie. Ils sont capables de s'entretuer dans le seul et unique but de passer le temps. Bref, il s'agit de les occuper : tavernes, combats d'animaux, occupations strictement masculines...

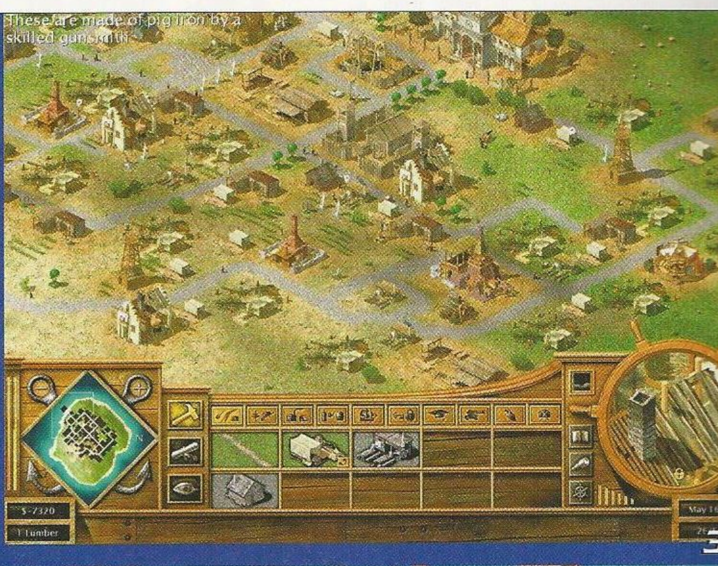
On se retrouve donc face à un jeu complet : plantations diverses, scieries, mines, systèmes de surveillance, lieux de

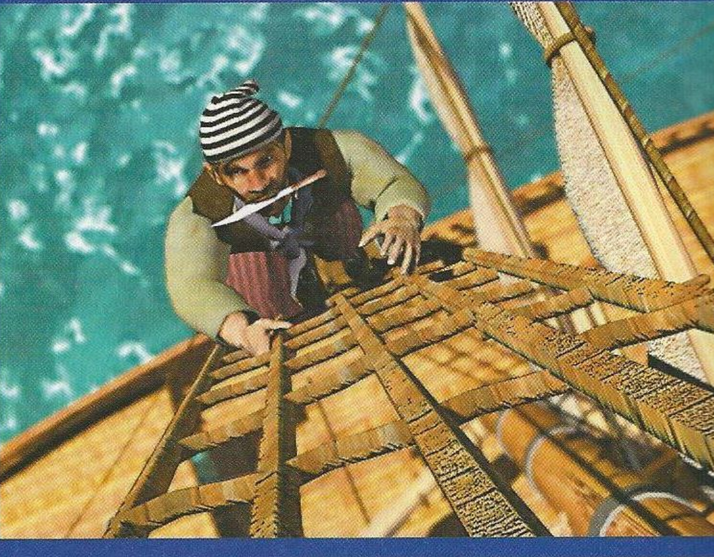


1 Un jeu canon. Du bois, du minerai, pour en faire des planches et de l'acier. Un véritable chantier naval autosuffisant !

2 Vitesse. Chaque phase peut se jouer à différentes vitesses. Mais en "Normal", tout avance déjà bien assez vite...

3 Sim City. On est bel et bien dans les Caraïbes ! Un bon pirate se doit d'être organisé, et son repaire également.





tentation

A ENVOYÉ UNE DRÔLE DE CARTE POSTALE. DES PIRATES ! ORIGINAL, N'EST-CE PAS ?

détente, logements... Du Tropico ! Bien sûr, le jeu ne se prend pas au sérieux. Les revendications des pirates, leurs habitudes, le but des missions... Tout est plaisant. Mais en y jouant, on retrouve vite ses réflexes.

Une légère impression de déjà-vu émane pourtant des graphismes. Plus fins, bien sûr, un peu plus colorés aussi... mais finalement très proches de ceux du premier opus. L'interface est simple, la musique entêtante. Le manque de vraies nouveautés devrait cependant refroidir ceux qui recherchent avant tout l'originalité. Le thème des pirates est certes sympa, bien exploité... Mais de là à crier à l'abordage !

Jérôme

ÉDITEUR : Take 2
DÉVELOPPEUR : Poptop
GENRE : Gestion
SORTIE : avril 2003
SITE INTERNET : www.poptop.com





REPORTAGE TEST MULTI SHOPPING **PREVIEW**

OPÉRATION GENESIS

PREMIÈRES IMPRESSIONS

Le dernier né des Jurassic Park ressemble à un jeu console doté d'un joli moteur 3D.

1 A la chasse. Il vous est parfois demandé de tuer les carnivores afin de préserver la sécurité de votre parc.
2 Au grand air. Une fois que le dinosaure est relâché dans la nature, il est possible de l'observer en train de vaquer à ses occupations...

Eleveur de dinos

MÊME DANS VOS RÊVES LES PLUS FOUS, VOUS N'AVIEZ JAMAIS IMAGINÉ POSSÉDER VOTRE PROPRE JURASSIC PARK...

L'étude des dinosaures est votre dada ? Vous avez adoré la trilogie *Jurassic Park*, et lu le livre également ? Euh ! Vous êtes aussi un fan de Theme Park... Bingo ! Bon, écoutez plutôt, votre mission est de construire un parc d'attractions dont le sujet central serait l'observation de nos amis, enfin pas tous, les ressuscités du jurassique. Mais un parc qui marche, hein, pas comme celui complètement foiré du Docteur Hammond.

Après ce fiasco mémorable, vous reprendrez tout en main, de la découverte de fossiles sur les sites archéologiques à la recherche génétique, en passant par une véritable mise en place des attractions elles-mêmes. Gestion du prix des tickets d'entrée, positionnement des enclos (pour herbivores, carnivores...), installation des tours d'observation pour les touristes, ouverture de restaurants... Vous pourrez même placer des poubelles ici et là. Génial !

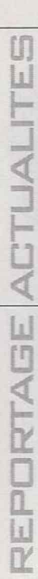
Ah ! Mais ce n'est pas tout... Parce qu'en plus du côté gestion, il y a une partie action (ou arcade, si vous voulez) dans laquelle on vous proposera de multiples missions. Vous devrez ainsi sauver les gentils dinosaures en tuant les méchants (dylophosaurus, vélociraptors...) ou encore prendre de jolies photos pour vanter les mérites de la faune locale.

Et ça ne s'arrête pas là ! Il vous faudra aussi sauver le président de Dragovia (en personne !) en tuant les vilains dinos qui l'encerclent, et prendre des photos des prédateurs en train de se battre, de chasser et de manger. Tout un programme ! Et d'après ce qu'on a pu voir, les graphismes sont agréables, et vous disposerez d'un zoom pour observer de plus près vos créatures.

Chacune d'elles vit sa petite vie, seule ou en groupe... Autant dire qu'on attend la version test avec impatience. Enfin presque !

Loïc Claveau

ÉDITEUR : Blue Tongue
DÉVELOPPEUR : Universal Interactive
GENRE : français
SORTIE : 21 mars 2003
SITE INTERNET : www.bluetongue.com



GESTION

L'ENTRAÎNEUR 4

PREMIÈRES IMPRESSIONS

Si LFP Manager 2003, avec ses stars en 3D, l'a contraint à jouer les "prolongations", CM4 pourrait bien s'imposer grâce à son indéniable expérience !

It will survive

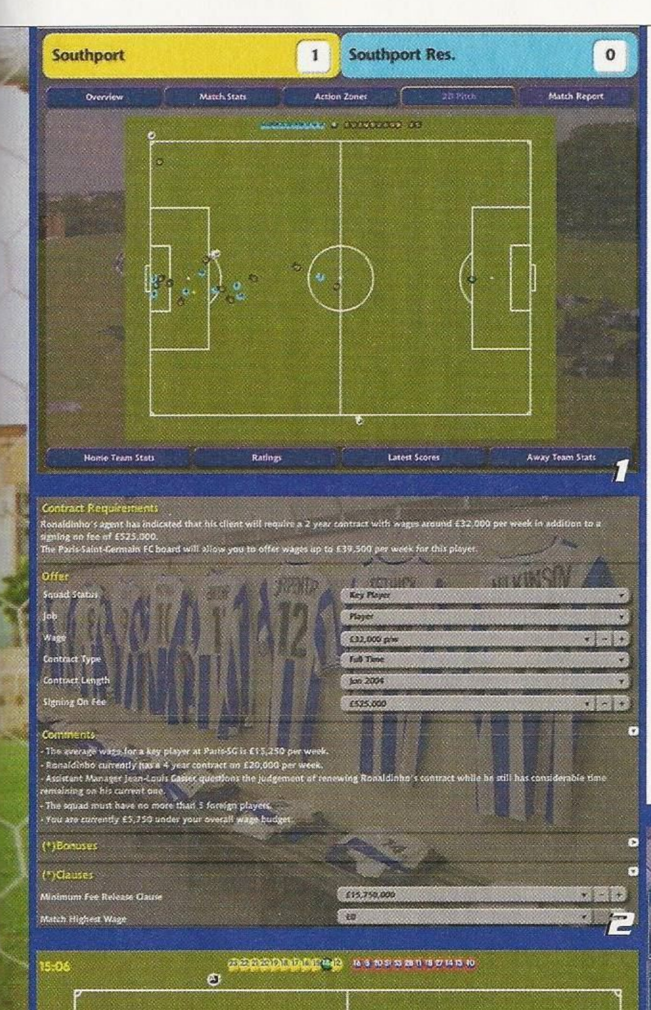
AVANT LE CHOC TANT ATTENDU CONTRE LFP MANAGER, SON RIVAL, L'ENTRAÎNEUR APPORTE UNE TOUCHE FINALE À SA PRÉPARATION... DERNIER BRIEFING AVANT LE MATCH !

Bon, les gars ! Ça fait longtemps que l'on attendait ce moment-là. Nos rapports n'ont pas toujours été au mieux, mais la communication a souvent été facilitée par la diplomatie de mes adjoints. Aujourd'hui, l'heure du grand match est proche, et on n'a pas le droit de se planter.

Cette équipe, nous l'avons bâtie ensemble. Quand je suis arrivé au club, certains étaient déjà là et n'imaginaient pas défendre d'autres couleurs. En revanche, d'autres nous ont quittés, parce qu'ils ne rentraient pas dans mes plans. Je les ai donc proposés à d'autres entraîneurs... que je n'aimais pas ! Quelques-uns voulaient tenter leur chance ailleurs et mettaient finalement une mauvaise ambiance dans le groupe. Parfois même à cause de leurs agents, qui leur montaient la tête. Par ailleurs, de nouveaux joueurs sont venus étoffer l'effectif, pour équilibrer l'équipe ou combler certaines lacunes.

Un gros travail a été fourni à l'entraînement. Avec tout le staff (adjoint, kiné, préparateur...), nous avons, je pense, composé un planning parfait entre sprints, footings en forêt, oppositions sur demi-terrain, séances de musculation et plages de repos. Sans oublier l'aspect tactique ! Quelle que soit la manière dont jouent nos adversaires (4-4-2, 4-3-3, 5-3-2...), nous avons toujours trouvé la parade, en alternant entre les quelques équipes-types que nous avions élaborées en début de saison : 4-1-3-2 et défense de zone, 3-5-2 et marquage individuel, 5-4-1 et contre-attaque...

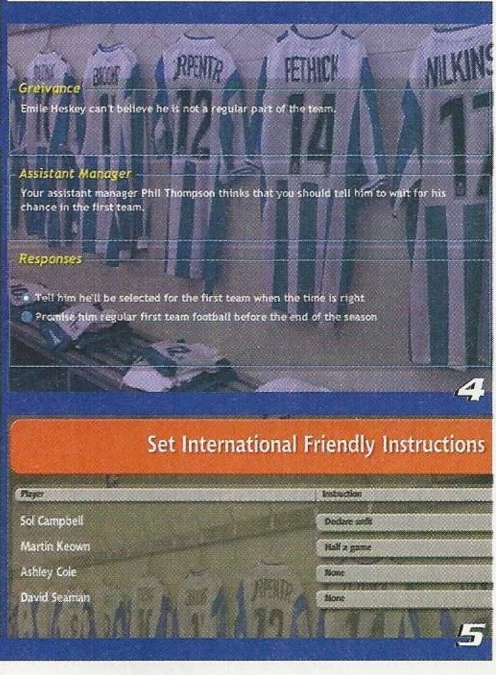
Nos matches ne sont pas les plus beaux, même si aujourd'hui, les fans prennent plaisir à nous voir à l'œuvre. Et même les médias, qui ne m'ont pourtant jamais épargné.



39 pays... pour l'instant !

Il y a deux mois, Sports Interactive annonçait que L'Entraîneur 4 vous permettrait de participer aux divers championnats nationaux d'une trentaine de pays. Et ce n'est pas tout ! D'autres compétitions sont suceptibles d'être ajoutées dans les mois à venir, via des patches diffusés sur le Net. Sachant que chaque pays compte jusqu'à six divisions, vous n'êtes pas prêts de retrouver le sommeil.

En voici la liste : Afrique du Sud, Allemagne, Angleterre, Argentine, Australie, Autriche, Belgique, Brésil, Chine, Corée du Sud, Colombie, Croatie, Danemark, Ecosse, Espagne, Etats-Unis, Finlande, France, Grèce, Hong Kong, Inde, Irlande, Irlande du Nord, Israël, Italie, Japon, Mexique, Norvège, Pays-Bas, Pays de Galles, Pologne, Portugal, République tchèque, Russie, Singapour, Suède, Suisse, Turquie, Yougoslavie.



1 Espoirs. Vous pourrez disputer des matches face à la Réserve. **2 Contrat.** Les négos s'avèrent bien plus complexes. **3 Matches.** Toutes vos rencontres sont plus vivantes que par le passé. **4 Relations.** Vos rapports seront tous facilitées par l'intervention des adjoints. **5 Sélections.** Donnez vos consignes au coach, c'est possible !

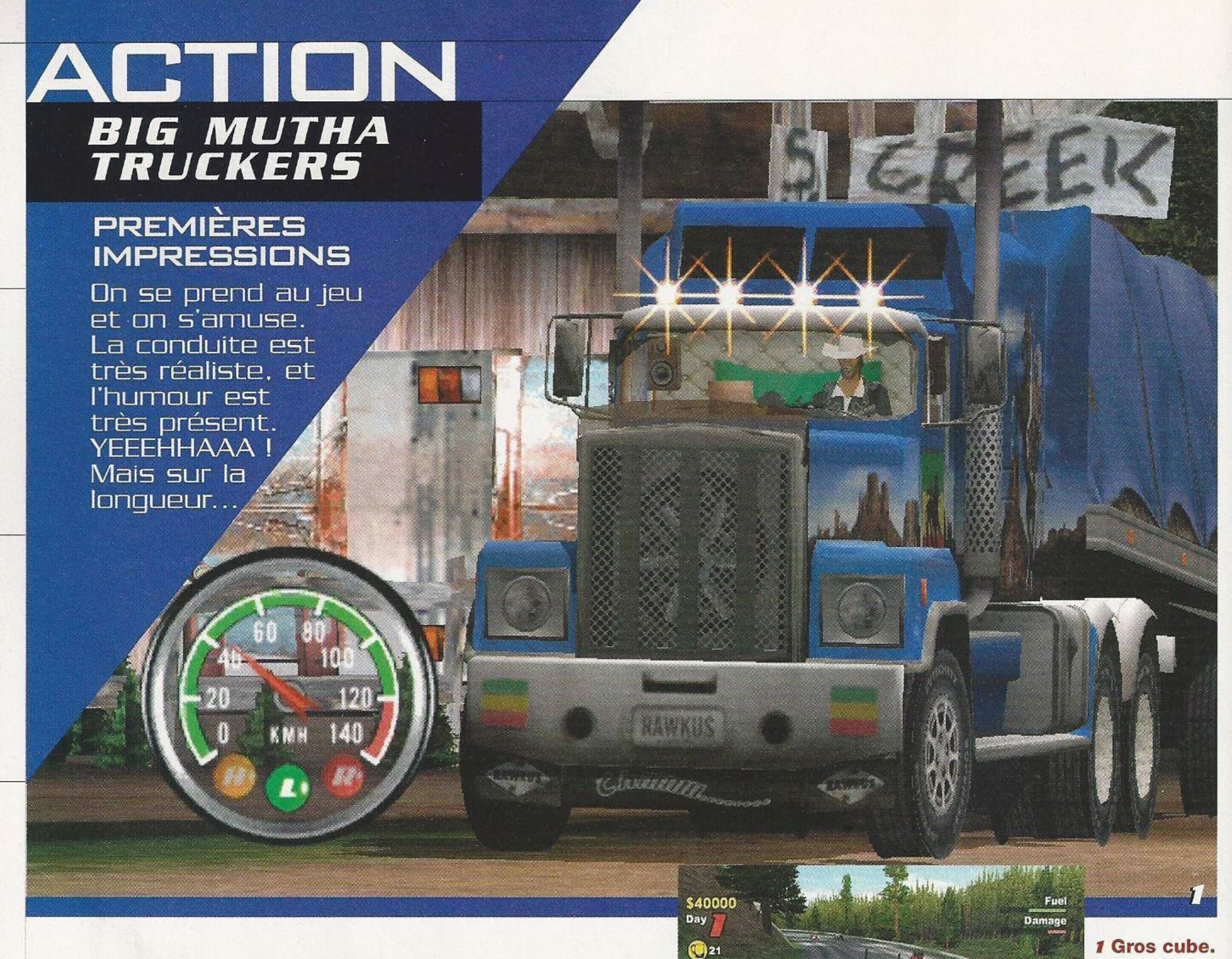
D'ailleurs, j'ai beaucoup apprécié que vous me souteniez publiquement dans les moments difficiles. Nous le savons tous : qu'importe la forme, tant que la victoire est au bout. Et jusqu'ici, ça ne nous a pas trop mal réussi, que ce soit en championnat, lors des coupes nationales, ou sur la scène européenne.

Ensemble, nous avons fait de cette équipe l'une des plus redoutables du Vieux Continent. Et notre Réserve compte elle aussi parmi les meilleures. D'ailleurs, certains jeunes rejoindront le groupe professionnel dès la saison prochaine. Tout comme Léo qui, après son prêt, signera officiellement chez nous. Mais comme je n'ai plus rien à prouver ici, il s'agira du dernier match que je vivrai sur ce banc, dans ce stade, devant ce public... La saison prochaine, j'entraînerai un petit club mexicain. Mais nous nous reverrons sur le Net. Et comme on vient de me proposer le poste de sélectionneur national, je vous retrouverai peut-être en équipe de France très bientôt.

Mais ça, il faudra le mériter. Et puis j'espère qu'au moment de dévoiler ma première liste, votre futur entraîneur ne vous interdira pas d'honorer une convocation en équipe de France, comme j'ai pu le faire par le passé. Allez, je vous laisse vous concentrer. Il reste encore un peu de temps avant le coup d'envoi.

Socrates

ÉDITEUR : Eidos
DÉVELOPPEUR : Sports Interactive
GENRE : Gestion
SORTIE : fin mars 2003
SITE INTERNET : www.sigames.com



ACTION

BIG MUTHA TRUCKERS

PREMIÈRES IMPRESSIONS

On se prend au jeu et on s'amuse. La conduite est très réaliste, et l'humour est très présent. YEEEHHAAA ! Mais sur la longueur...

Duel au soleil

BIG MUTHA TRUCKERS VOUS MET DANS LA PEAU DE "POUILLEUX" RICAINS. UN CRAZY TAXI DÉLIRANT !

1 Gros cube. On peut s'étonner de la propreté de certains véhicules.

2 Motards. Ils sont dangereux, mais assez faciles à envoyer valser...

Ma' Jackson va bientôt partir à la retraite. Pour l'heure, elle est toujours propriétaire d'une entreprise de camions. Mais à qui passer la main ? A un de ses trois fils... ou à sa fille ? Elle lance alors à ses enfants le défi suivant : celui qui amassera le plus d'argent en soixante jours sera désigné "digne héritier" de l'entreprise familiale. Motivés comme jamais, les rejetons sillonneront les routes du comté pendant deux mois en défonçant tout sur leur passage, et en allant le plus vite possible pour livrer leurs marchandises. Bienvenue au pays des Rednecks.

Au fait, qu'est-ce qu'un Redneck ? Eh bien, c'est une sorte de philosophe américain dont les thèmes de réflexion sont centrés sur la bière, les filles... et le travail. Et que fait-il ? Deux possibilités : fermier ou camionneur. Un non-initié comprend difficilement son langage, celui-ci mâchant à peu près toutes ses phrases. Du coup, on pourrait presque dire que les Rednecks forment une société secrète.

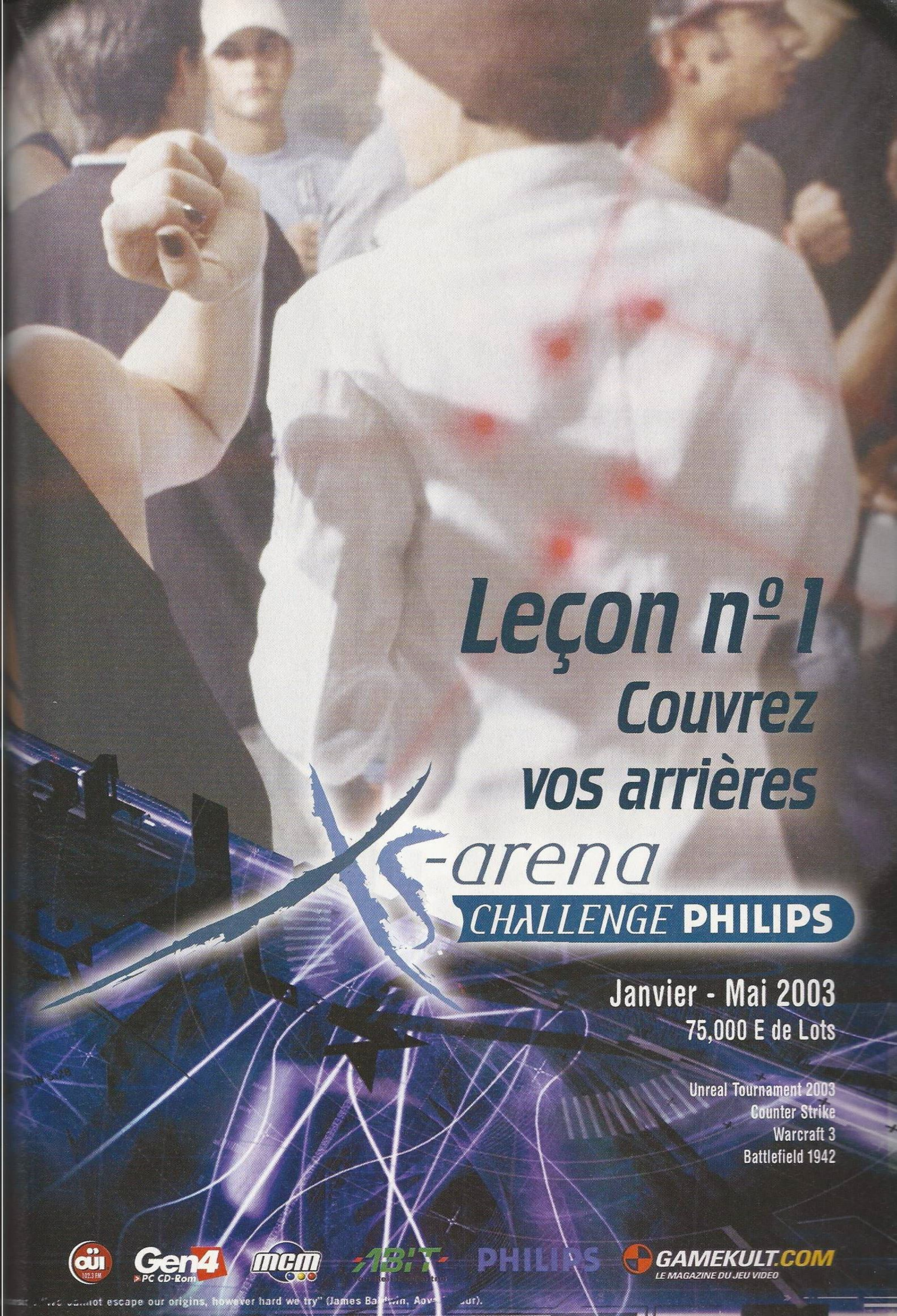
Vous incarnez un des trois bambins de Ma. En mode Mission, vous devrez collecter le plus d'argent possible. A chaque niveau, vous distribuez votre cargaison dans la région. Bien sûr, d'autres Rednecks vous empêcheront d'arriver à bon port. C'est la dure loi des vapeurs d'alcool. Il sera aussi possible de les balancer dans les décors, de leur rouler dessus (un Redneck se relève toujours, yeeeeehhhaa !).

La qualité de la réalisation est inversement proportionnelle au look des héros : très soignée. En montant un peu le niveau des détails, on remarque de jolis reflets sur les camions. Quant à la conduite, elle est terrible. Vous souvenez-vous de *Duel*, le premier film de Spielberg ? Bon, imaginez un chauffeur complètement ivre, et vous aurez une idée de ce qui se passe à l'écran.

Pour augmenter l'intérêt, sachez aussi qu'il est possible d'améliorer les caractéristiques de son camion. C'est appréciable, car à mesure que les jours passent, les policiers deviennent plus tenaces. Oui, dur retour aux réalités dans ce monde idyllique où la bière coule à flot... Mieux vaut en rire !

Léo de Urlevan

ÉDITEUR : Empire Interactive
DÉVELOPPEUR : Eutechnyx
GENRE : Action
SORTIE : 1er trimestre 2003
SITE INTERNET : www.bigmuthatruckers.com


Leçon n° 1
Couvrez
vos arrières
X-arena
CHALLENGE PHILIPS
Janvier - Mai 2003
75,000 E de Lots
Unreal Tournament 2003
Counter Strike
Warcraft 3
Battlefield 1942
OÜI 102.3 FM
Gen4
PC CD-Rom
mcm
ABIT
PHILIPS
GAMEKULT.COM
LE MAGAZINE DU JEU VIDEO
escape our origins, however hard we try"



Tank ! Il y aura la

CERTAINS JEUX PARTENT AVEC UN PETIT HANDICAP : NOM À COUCHER
ENCOMBRÉ, TOILE DE FOND VUE ET REVUE. ET POURTANT, BLITZKRIEG

Blitzkrieg, c'est simple : personne n'en voulait. Alors c'est tombé sur le bleu de la rédac'. L'heure de la vengeance a sonné : *"Firon, vous êtes inapte à la conduite de véhicules blindés !"*. C'est ça, l'irrévocabilité des trois jours. Lancement donc d'un jeu sans aucun a priori et là, la claque ! C'est beau, c'est complet… et ça bouge bien. Nous sommes scotchés.

C'est beau, parce que les designers de Nival Interactive ont très habilement mêlé 2D (décors, éléments statiques des terrains) et 3D (véhicules). Le résultat s'avère fin et richement détaillé. Quant aux divers véhicules justement, ils bénéficient d'une bonne animation, tout ce qu'il y a de plus fluide. Même en grand nombre ! Et graphiquement, un soin tout particulier leur a été apporté, du fait de l'économie de ressources machine.

C'est complet, parce que tout y est. Si le principe de la Blitzkrieg reste assez simple (on fonce avec des blindés pour prendre l'ennemi par surprise), le jeu se révèle d'une richesse rare. 280 types d'unités, 250 objets et éléments de construction, entièrement destructibles… En incarnant les Alliés, les Russes ou les Allemands, vous prenez part à plus de 80 missions historiques. De plus, elles sont éditables, en Europe, en Afrique et en Sibérie. Et si ça ne vous suffit pas, il existe un éditeur de cartes aléatoires, et un générateur de missions.

Ça bouge bien, parce que l'action est incessante. Des tonnes d'unités, d'actions militaires (on s'enterre, puis on lance les bombardements aériens !), de missions extrêmement bien ficelées… Tout est au top : l'interface, le jeu à plusieurs… Tout ce qu'il faut pour ne pas lâcher un PC.



1 Sibérie. Il ne fait pas bon mettre un char dehors.
2 Renforts. Après une jolie percée effectuée avec les blindés, place à un petit bombardement aérien. C'est ça la Blitzkrieg ! La "guerre éclair" en français !
3 Interactivité. Le décor, comme ici ce village, est destructible.
4 Infanterie. Pas moins de 40 unités d'infanterie sont intégrées. Pour une fidèle reconstitution des différents passages de cette période.

guerre...

DEHORS, GENRE TRÈS ARRIVE À SORTIR DU LOT

A tel point que ce jeu a été l'invité surprise de la "raclette party" organisée par Madame Urlevan.
De nouvelles campagnes sont arrivées en cours de test à la rédac'. Elles seront sans doute incluses dans la version finale. A ajouter à toutes celles que vous aurez créées avec l'éditeur. Blitzspiel !

Jérôme

ÉDITEUR : Focus
DÉVELOPPEUR : Nival Interactive
GENRE : Stratégie Temps Réel
SORTIE : avril 2003
SITE INTERNET : www.nival.com/eng/blitzkrieg_info.html



ACTION

DELTA FORCE : BLACK HAWK DOWN

PREMIÈRES IMPRESSIONS

Des graphismes superbes, et le "lag", véritable plaie de ses aînés, a été, semble-t-il, éradiqué !

1 Convoi. Les missions d'escorte se déroulent à la manière d'un *shoot'em up* où vous devez tirer sur tout ce qui bouge.
2 Joli ! Nouveau moteur, nouveaux effets... Admirez un peu la texture de l'eau.
3 Virée en ville. Dans certaines phases de jeu, vous êtes dans un hélico et devez "pacifier" le maximum d'hommes avant de vous poser.

Chute libre

AVEC UN DELTA FORCE, LA PREMIÈRE IMPRESSION EST TOUJOURS BONNE... MAIS C'EST APRÈS QUE ÇA SE CORSE !

Tiré du film du même nom, *La Chute du faucon noir*, réalisé pour le cinéma par Ridley Scott, est la conversion en FPS de l'encerclement d'une troupe de G.I. par des forces rebelles somaliennes. Le jeu se déroule donc entièrement en Afrique, sur fond de désert et de villes quasiment détruites par une guerre civile ayant conduit à la famine. Si l'ambiance est fidèle à l'esprit du film, ne vous attendez pas pour autant à une adaptation respectueuse en tout point : ici, les missions s'avèrent bien plus variées. Infiltration, protection de civils, destruction...
Grande nouveauté : Delta Force implémente des transports de troupes qui vont rendre les tâches un peu moins monotones. Comme l'hélicoptère à partir duquel il vous faut éliminer les ennemis au sol, ou le véhicule blindé d'où, armé d'une mitrailleuse calibre 50, vous devez arroser les guerriers qui arrivent en masse. C'est en effet la spécificité de cette licence : les développeurs ont voulu mettre le joueur sous pression en lui envoyant un flot continu d'ennemis désordonnés (et drogués jusqu'aux yeux !).
Le hic (y'a toujours un truc qui cloche), et il est de taille, reste l'intelligence artificielle qui, pour le moment, semble très mal configurée. Vos compagnons tirent comme des manches et les ennemis agissent en dépit du bon sens. Ils mettent une éternité à tirer, rendent les armes alors que vous ne les voyez même pas... Bon, ceci n'est qu'une preview et nous ne lui jetterons pas la pierre pour cette raison. Mais nous resterons vigilants !
Si l'IA reste en l'état, ce serait vraiment dommage. En effet, les graphismes et le moteur 3D sont, eux, de bonne qualité. Et l'ambiance, sonore et visuelle, vous plonge directement dans l'histoire. On attendra donc la version finale pour se faire une réelle idée du potentiel de la campagne Solo !

Loïc Claveau

ÉDITEUR : Novalogic
DÉVELOPPEUR : Ubi Soft
GENRE : anglais
SORTIE : février 2003
SITE INTERNET : www.novalogic.com/games/DFBHD/

JEU DE ROLE

MISTMARE



PREMIÈRES IMPRESSIONS

Isador, j'adore. Le héros nous plonge dans un univers original, avec des règles qui n'ont pas été pompées ailleurs !

Think different

VOICI LA COPIE PRESQUE FINALE DE NOS AMIS SLOVÈNES. SUR LE PAPIER, TOUT SEMBLAIT PARFAIT... ET IL TIENT SES PROMESSES !

Après avoir largement couvert le développement de ce jeu, nous nous retrouvons pour la première fois en possession d'une version jouable. Eh bien, il faut admettre que l'attente – deux mois de retard – en valait la peine. Au départ, c'est certes très déconcertant. En fait, il faut se mettre en tête que ce jeu de rôle ne ressemble à rien de commun... Il suffit de connaître les déplacements pour s'en convaincre.

Oubliez les flèches de votre clavier ! Pour que le héros se déplace, il faut cliquer sur un endroit au sol. Et le personnage s'y déplace. Les flèches, elles, permettent de faire pivoter la caméra autour d'Isador. Ce que l'on peut voir des lieux est plus impressionnant que dans n'importe quel autre RPG.

Le plus surprenant reste le *pathfinding*. Imaginez-vous au sommet d'une grande tour, genre le clocher d'une église. A travers une meurtrière, vous cliquez sur le sol. Le personnage descend les deux ou trois étages et, comme un grand, rejoint tout seul l'endroit exact que vous lui avez indiqué. Surprenant ! On reconnaît bien les matheux de l'Est et leur programmation de fous furieux. Les déplacements sont un peu gênants sur les petites distances.

Isador pivote, à gauche, à droite... et avance. On perd un peu de temps. Gageons que ce sera réglé d'ici la sortie. Si on veut grappiller encore quelques secondes, on peut appuyer sur une touche ou cliquer sur la carte pour couper court à ces petits temps de latence. Le tout est orienté gameplay, et ça, ça fait plaisir !

Les premiers pas sont cependant assez délicats. Nous sommes habitués à des jeux de rôle qui ne sortent pas des sentiers battus, ni de certains schémas. Avec Mistmare, on se retrouve en 4X4 à la campagne, roulant à fond, et les références Baldur ou Neverwinter Nights sont à côté, sur l'autoroute des grands succès (celle-là, je la "copyright métaphore à la con" dès que j'ai cinq minutes). Ils ne vont pas plus vite, ils sont simplement différents.

Un combat de Mistmare ne ressemble à nul autre. Il faut simultanément choisir parmi un certain nombre d'attaques, gérer des sorts offensifs et défensifs. On peut également s'emparer de l'esprit de certaines créatures et les utiliser contre d'autres. Inutile de dire que l'on y gagne en intensité. Bref, l'ennui ne nous gagne à aucun moment. Seule ombre au tableau : devoir attendre un mois de plus la version finale.

Léo de Urlevan

ÉDITEUR : Arxel Tribe
DÉVELOPPEUR : Arxel Tribe
GENRE : Jeu de rôle
SORTIE : printemps 2003
SITE INTERNET : http://mistmare.arxeltribe.com/

Sur notre CD

Sur l'un de nos deux CD, vous trouverez la démo exclusive de Mistmare. L'Isador que vous dirigerez est un personnage surpuissant, bien loin de celui de la version finale. Il a plein de sous, ses aptitudes sont "boostées" et son matériel est déjà très complet. Vous pourrez donc vous lancer dans des combats plutôt musclés... Mais vous louperez toute la phase d'évolution du perso.



1 Fiche de personnage. Dans Mistmare, elle est un peu particulière. Bien la comprendre demande des heures.

2 Bestiaire inédit. Les monstres sont plutôt originaux : on ne peut pas dire que l'inspiration vienne de tel ou tel titre.

3 Zoom arrière. Grâce à lui, on peut admirer le paysage... mais aussi repérer de nouveaux passages ici et là.

GESTION

RESTAURANT EMPIRE

PREMIÈRES IMPRESSIONS

On réserve direct ! 3D en temps réel, une tonne de paramètres, des domaines bien distincts à couvrir... Et beaucoup d'humour !

1 Tutorial. Vous héritez du restaurant de votre oncle, qui vous prodiguera ses conseils.

2 Espace. Votre cuisine doit être fonctionnelle avant tout.

Laissez mijoter !

APRÈS CAPITALISM ET SEVEN KINGDOMS, ENLIGHT SOFTWARE REMET LE COUVERT.

L'*Aile ou la Cuisse*. Le scénario raconte l'histoire d'Armand LeBœuf, une sorte de Maïté avec un peu plus de moustache. Vous incarnez donc ce chef qui tente d'imposer sa cuisine, dite "de qualité", aux citoyens d'une ville habitués à la bouffe industrielle, celle d'OmniFood. Une histoire plutôt sympa qui sert de couverture à un jeu de gestion *al dente*.

Tout démarre, en 3D, avec la création de son restaurant. Française, italienne ou américaine (avec le choix entre grill, fruits de mer et... rock'n roll !), l'ambiance que vous choisirez conditionnera pas mal de choses. Enlight a placé la barre très haut. Ce n'est pas facile. Mais heureusement, un tutorial énorme suit le déroulement de la partie.

Le premier scénario vous propose donc de vous occuper de la déco et de l'organisation de la cuisine. Eclairages, fleurs, nappes... Avec votre budget, vous ne pouvez vous occuper que du premier niveau et des alcôves où placer les tables. Dans le deuxième, on attaque le premier étage avec la répartition des tables supplémentaires. Aucun objet ne se pose au hasard. Ni en salle, ni en cuisine.

Les fours, les grills, les micro-ondes, les tables de découpe, les passe-plats... Chaque mètre carré a son importance et, dès l'ouverture de l'établissement, vous vous rendrez compte de vos erreurs stratégiques. Autant de temps, et donc de couverts perdus. Le menu est ardu à composer. Entièrement à la carte, il doit attirer le chaland, être conforme à l'esprit de la maison et surtout réalisable en quantité par l'équipe pour un prix correct...

Licence IV obligatoire, les gars ! Sinon, personne ne vient. Chaque recette possède, bien sûr, sa liste d'ingrédients. Veillez donc à ce que votre réfrigérateur soit plein, et gérez correctement vos stocks ! Vous pouvez choisir les produits de base (qualité, prix...), ce qui influera évidemment sur la réussite du plat.

A ce sujet, il y a un scénario rigolo, une sorte de compétition entre chefs, qui se déroule avec un budget limité, ainsi que des ingrédients et des recettes imposés. Histoire de savoir improviser si un produit vient à manquer.

Ce jeu promet pas mal de bon temps. Connu aussi sous le nom de Restaurant Tycoon, on s'en lèche déjà les babines.

Jérôme

ÉDITEUR : Phantagam
DÉVELOPPEUR : Enlight Software
GENRE : Gestion
SORTIE : 2e trimestre 2003
SITE INTERNET : www.akella.com/pub.restaurant.en.shtml

ABONNEMENT

OFFRE SPÉCIALE

45€

CADEAU* AU CHOIX

OFFERT

PC CD-ROM PRAETORIANS

OU

RESIDENT EVIL

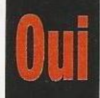
le JEU/DVD	OFFERT
le Hors série	5,50 €
les 11 numéros...	65,45 €
Total	~~70,95 €~~

* dans la limites des stocks disponibles

REMPLISSEZ VITE CE COUPON

BULLETIN D'ABONNEMENT





GEN4 PC 164
HS-PRAET-RE

Merci de renvoyer ce coupon d'abonnement complété à :

Service abonnement
Imm. LES MONTALETS
2, Rue de Paris
92190 MEUDON
Tél. : 01 46 90 20 00
Fax : 01 46 90 20 44

Offre valable dans la limite des stocks disponibles.

Oui je m'abonne à GEN4 PC CD-ROM pour 11 numéros (dont 2 CD chaque mois) + 1 hors-série au prix exceptionnel de 45 € (Prix étranger et DOM : 75 €)

❒ Réabonnement   Le cadeau de votre choix : ❒ PRAETORIANS (JEU) ❒ A TOUTE EPREUVE (DVD)

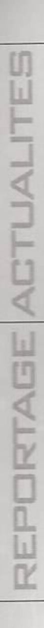
Adresse de réception du magazine

Nom : ______ Prénom : ______
Adresse : ______
Code Postal : ______ Ville : ______
Pays : ______ Tél : ______
E-mail : ______

Ci-joint mon règlement : ❒ Chèque à l'ordre de Computec Media France

Date et signature (obligatoire) : ______

Les données de ce bulletin étant traitées informatiquement, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification.
Vous pouvez également vous opposer à leur cession ultérieure en nous le précisant par écrit (conformément à la loi Informatique et Libertés du 06/01/78).



VIETCONG

PREMIÈRES IMPRESSIONS

De beaux décors, une ambiance très prenante... Tout de suite, on est plongés dans le bain !

Nom. Le Duy Nhut
Fonction. Eclaireur

1 Médecin. S'il arrive que vous soyez séparés du Doc', sachez qu'il est possible d'utiliser sa trousse de soins sur vos hommes.

2 En plein vol. Voilà ce qu'un canon AA peut faire à nos hélicos. C'est pas beau à voir !

Nom. T. Bronson
Fonction. Ingénieur

Nom. Joe Crocker
Fonction. Médecin

Nom. C. J. Hornster
Fonction. Tireur d'élite

Bienvenue en enfer !

LA MODE SERAIT-ELLE AUX FPS AYANT POUR THÈME LE VIETNAM ? EN EFFET, TROIS JEUX LUI DÉDIANT LEUR UNIVERS SONT EN DÉVELOPPEMENT. BRIEFING DU JOUR : LE VIETNAM VU PAR LES TCHÈQUES...

Bienvenue dans l'enfer de la guerre, troufion ! Serait-ce la rage qui éclaire ton visage ? Bien, très bien... Garde-la au chaud, elle pourrait t'être salutaire. Et si jamais tu te demandes ce que t'es venu foutre dans ce merdier, plains-toi à Illusion Software ! Car ce sont eux les responsables, mon gars ! Eh oui, après avoir affronté les parrains avec Mafia, ils remettent le couvert. Mais ce coup-ci, c'est toi qui risques de te faire cuisiner. Ok, trève de bavardages ! Voilà ce qui t'attend... et surtout, ce qu'on attend de toi.

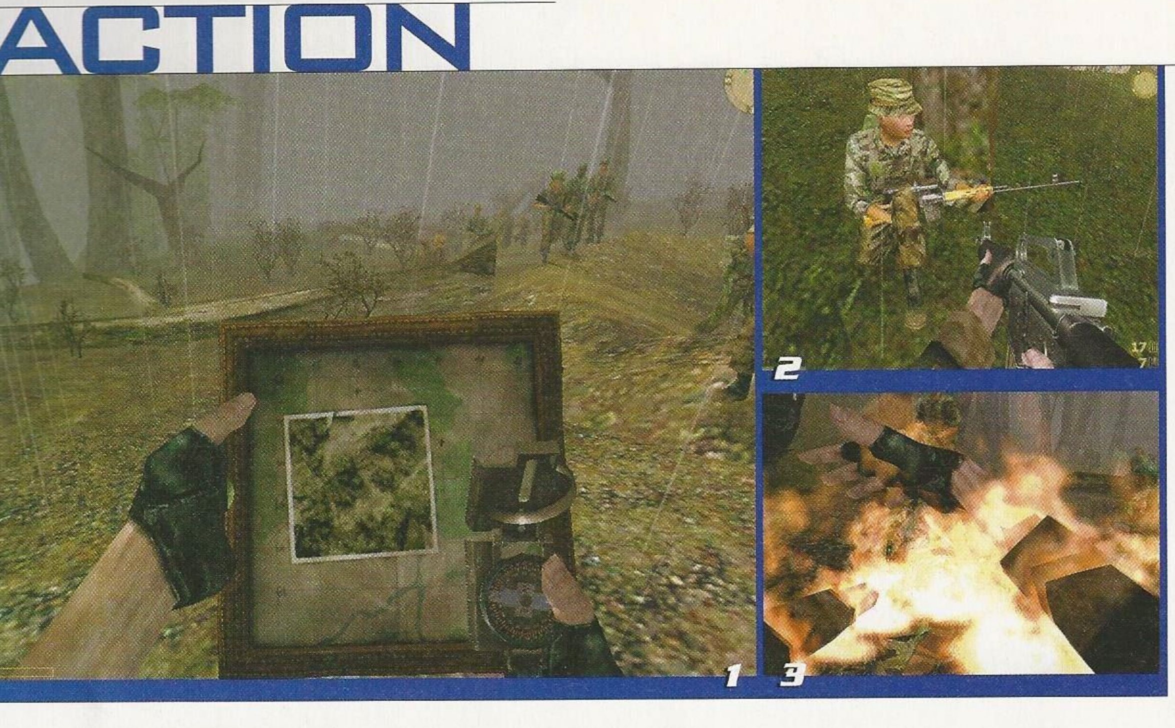
Premièrement, nous allons placer sous tes ordres une patrouille d'élite des forces armées que tu devras mener au long des missions qui te seront assignées. Oh, pas plus d'une vingtaine, mais déjà, je ne donne pas cher de ta peau. Bon, pour t'épauler, tu auras Le Duy Nhut en éclaireur. Petit conseil : fais appel à lui dès que tu veux repartir en patrouille, ce gars-là a du flair quand il s'agit de repérer les pièges ou les soldats ennemis. Mais rien ne t'empêche d'écouter ton instinct et de mener ton groupe où bon te semble.

Il y aussi Defort, aux communications. Protège-le, car il est ton seul contact avec la base. Je crois que tu connais Crocker, le doc' : ce mec-là, c'est ton sauveur. Gueule un bon coup pour l'alerter. Et garde en mémoire qu'on n'est pas dans un putain de jeu vidéo. T'as pas les vies infinies... Et l'extra balle, c'est celle de trop ! On continue avec Bronson... Eh, Bronson ! Ah, le v'là ! C'est l'ingénieur, et lui, c'est Hornster, ton spécialiste en armes à feu.

ON N'EST PAS DANS UN JEU. L'EXTRA BALLE, C'EST CELLE DE TROP !



ACTION



1 Orientation. Dans la jungle, tout se ressemble. Alors, utilise ta boussole et ta carte pour savoir où tu te diriges !
2 Joujou. Le fusil de sniper fait mouche à longue distance, mais il faut attendre un peu avant d'en avoir un dans les mains.
3 Feu ! Souviens-toi : le feu, ça brûle !

Ces hommes comptent parmi nos meilleurs soldats, alors, aucune perte ne sera tolérée. Et n'aie pas peur de compter sur eux : ils réagissent au quart de tour quand apparaît une situation dangereuse. Ne t'inquiète pas pour eux, ils sont capables de plonger, de sauter, d'escalader des obstacles, de se planquer... Et ce sont tous des tireurs d'élite !

Bien, venons-en aux faits ! Le groupe partira en promenade de santé, ou presque, dans la jungle vietnamienne. Premier objectif : débusquer des VC ! Des Vietcongs, quoi ! Si tu t'en tires bien, tu pourras participer à des missions de plus grande envergure : assauts de plusieurs groupes dont l'objectif est de... "pacifier" des positions ennemies, comme ces saletés de canons AA qui descendent nos hélicos comme si c'était des putains de canards.

Question munitions, c'est la dèche. Alors, si vous venez à en manquer, fouillez les corps de vos ennemis, vous devriez pouvoir trouver votre bonheur. Ça ne vaut pas nos M-16, mais une AK-47 ou un US-M3, ça peut toujours servir, mon garçon ! Mais avant ça, bien sûr, il faut que tu abattes tes victimes avant qu'ils se chargent de toi.

Ne les sous-estime pas : ils sont foutrement malins ! Et tu ne te bats pas seulement contre des hommes, mais surtout contre cette putain de jungle, aussi belle et luxuriante soit-elle. Ne te fie pas au chant du vent lorsqu'il la caresse, et rappelle-toi que chaque arbre et chaque rocher peut cacher un Vietcong. Non !?! Peut-être le prochain alors...

Reste vigilant quand la tension monte ! Et crois-moi, tu vas la sentir monter ! Enfin, garde à l'esprit que les points verts qui apparaissent sur ton radar sont tes hommes et que les rouges sont tes ennemis. Alors, fais gaffe aux balles perdues, hein !?!

ON TE DÉPOSERA LÀ OÙ D'AUTRES NE VEULENT PAS QUE TU POSES LE PIED !

Et en toute occasion, la discrétion est de mise. La communication entre le groupe se fait par gestes, un poing levé pour s'arrêter par exemple. Et si la situation requiert de ramper, la face dans la boue, soit... La rivière n'est jamais loin, si vous voulez prendre un bon bain.

Quoi d'autre... Ah ouais, ici c'est l'armée ! On n'est pas des planqués assis le cul sur une chaise toute la journée. Le sang, la mort et le stress seront ton quotidien, c'est pour ça que les hommes sont parfois grossiers et que les insultes fusent. Si ça choque tes oreilles de bébé, remets ta démission et laisse ta place à un homme, un vrai !

Tiens-toi prêt, soldat ! L'hélico va bientôt décoller, et il te déposera là où d'autres ne veulent pas que tu poses le pied.

Loïc Claveau



Nom. P. J. Defort
Fonction. Opérateur

ÉDITEUR : Illusion Softworks/Pterodon
DÉVELOPPEUR : Take 2
GENRE : anglais
SORTIE : bientôt
SITE INTERNET : www.vietcong-game.com

QUOI DE PLUS REEL QUE L'HISTOIRE ?

HEARTS OF IRON

PAR LES CREATEURS D'EUROPA UNIVERSALIS ™ I & II

30 janvier 2003

DANS 50 ANS ON OUVRIRA UN CLUB DES ANCIENS COMBATTANTS !















PERCOLATOR

PERCOLATOR, C'EST UN PEU LE JOUEUR QUI SOMMEILLE EN NOUS ... DANS WARCRAFT TANT QU'IL EST DANS LE FANTASME IL A LA CLASSE ...

PURÉE J'ASSURE ...

MAIS DÈS QUE LA PARTIE COMMENCE ...

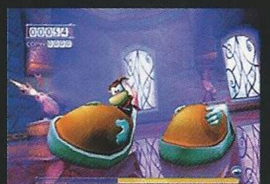


WELCOME

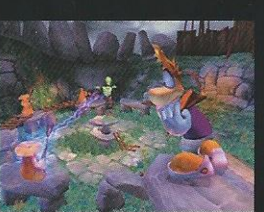
RAYMAN® 3

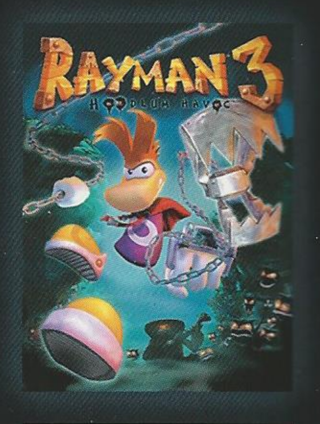
RAYMAN EST DE RETOUR.
NOUVELLES ARMES, NOUVEAUX POUVOIRS, NOUVEAUX ENNEMIS.











www.raymanzone.com







PlayStation 2





